



L'association des utilisateurs de Falcon

8

FALCONtact

Fanzine

....A PU'
DISQUETTE ?..



Novembre-Décembre 1994.

Il y a bien longtemps de cela, alors que je voulais m'acheter un Amstrad "à disquettes", mon cousin, heureux propriétaire d'un To7/70 me disait: "Pff c'est nul les disquettes, les cassettes c'est moins cher et tout aussi bien: la preuve quand je rentre chez moi le soir, je lance un jeu, je vais goûter et quand j'ai fini, au bout de 20 minutes, le jeu est chargé." Il trouvait ça formidable, c'était lent mais adapté à son rythme et donc il n'y trouvait pas d'inconvénients. A moins de revenir d'un voyage de 10 ans sur une autre planète, vous êtes au courant que les temps ont bien changé et que désormais disquette rime avec obsolete et que les disques durs sont rois. Or récemment un copain possesseur de PC me montrait sa dernière acquisition: un streamer. Grâce à lui il peut sauver 120 Mo sur une cassette en seulement 20 minutes et les recharger en autant de temps. C'est formidable non ? Les jeux PC étant de plus en plus gros, on pourra bientôt charger un jeu en 20 minutes, juste le temps suffisant pour goûter le soir en rentrant de l'école. C'est pas beau le progrès... ?

Edox.

Directeur de la publication:

Frank "WORRAPS" Cathelain

Rédacteurs et collaborateurs:

Pascal "PSET" Martin, David "SPLASH" Carrère, Julien "EDOX" Barret, Nicolas "BESTBUG" Perret, Gilles "CRAC" Audoly, Christian "ENTIALP" Huaux, CASUS, Emmanuel "MC JEE / KAMIKAZES" Jaccard, Jean Claude IEHL, Pascal "YAG ALONE" Champion, Stéphane "FALCON X" Marchand, François "EROSTRATE" Jacquemin, Antoine "LUCKY LOOK (LLK)" Martin, Thierry "TBTB" Gébelin.

Excellents dessins de:

Serge "PESTOUILLE" Tortet

Conseils Xpress de:

Stéphane "STEP30" Darras

Pour nous contacter écrivez à l'adresse ci-dessous, ou laissez un message sur l'exceptionnel RTC de l'asso, au numéro suivant: 66-60-52-76, ou en bal FAUCONtact sur 3615 STMAG ou 3614 RTEL1. Secte FAUCONtact sur 3615 STMAG *SL FAU

L'envoi de textes, photos ou documents quelconques implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le fanzine. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

Toutes les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif. Ce fanzine a été entièrement réalisé sous Calamus sur un Falcon 030.

FAUCONtact fanzine est édité par
l'association FAUCONtact (JO du 17/08/1993)

FAUCONtact,
Mas du Crès,
30140 Boisset et Gaujac.

RUBRIKASSO VITE	3
GRAINS DE POUSSIERE LE MARCHAND DE NEWS	4
REPORTAGE APS	6
SOUNDTRACK ENCORE!	11
INITIATION DSP PART V	13
LEÇON DE SON LE RETOUR DU FILS	15
HOSTIS PUBLICUM FRAPPE MOI!	18
T-SHIRT ACHETEZ EN	19
VIDEO DÉ QUÉ	20
LES DPS TOP FOUFOUNE	22
EN VRAC LES BULLETINS	
INSCRIPTION AU RTC	10
RESERVATION DE CLOE	23
ACHAT DE SOFTS	23
INSCRIPTION	24
COMMANDE DE DPS	24



RUBRIKASSO



HÉ! J'SUIS CANDIDAT!

Un rubrikasso très court aujourd'hui parcequ'on a plein de boulot en ce moment, et en plus on est à la bourre !

Et oui, ce n'est plus la période des vacances, mais bel et bien celle du travail ! Enfin, ne nous appitoyons pas !

Comme vous le lirez dans les news, nous seront présents au Salon de Paris (l'Atari Paris Show). Il y aura un stand FAUCONtact, ainsi que les stands d'autres associations (Contact'ST, RSC, STupéfiant, ...). Idéal pour venir discuter avec nous, car nous seront tous là: Moi, Frank, Pascal, et Julien ! Formidable, non ? On espère donc vous voir venir nombreux à ce salon ! Et une bonne nouvelle: comme vous l'avez lu dans les pubs les adhérents des associations ont droit à une entrée moitié prix. Comment vérifier si vous êtes adhérents ? Bonne question ! On va dire qu'il faudra présenter ce fanzine 8 à l'entrée pour vous faire reconnaître, voilà ! De toute façon, je ne vois pas comment on ferait sinon !

Autre chose maintenant, Mr Nicolas "BestBug" Perret étant lui aussi débordé en ce moment et n'ayant que peu accès à son petit Falcon adoré, il en découle deux conséquences: D'une part, son article "faites vous même votre DOOM 3D" (en gros, quoi ! Oui, bon je sais Nicolas j'ai placé la barre haut ! mais ne pleure pas !) est un peu retardé. Cet article doit se faire en collaboration avec Emmanuel Jaccard, afin de demander au DSP quelques services. Que du bon, mais il faut savoir être patient ! D'autre part, son DSPedit sera un peu retardé. Hé oui, c'est la vie !

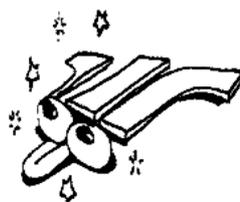
Maintenant passons une nouvelle qui pourra rendre bien des services, c'est que FAUCONtact est sur InterNet ! bon, là je suis un peu prétentieux, parceque FAUCONtact ce n'est pas que moi, mais m'occupant du courrier, il me semble que je suis le plus apte à cela, non ? Donc vous pouvez envoyer des messages à l'association. Le seul truc que je vous

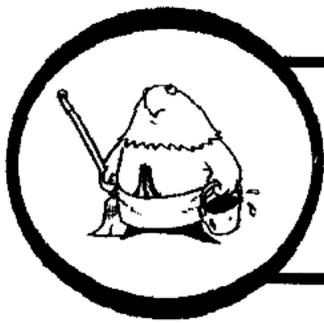
demanderais, PAR PITIE ne m'envoyez pas des gros fichiers par Email !! Car étant sur un réseau partagé entre beaucoup d'utilisateurs, il est conseillé aux boîtes aux lettres de rester à une taille sage, sans quoi le superviseur va piquer sa crise, et trashman va frapper. Donc les petits fichiers d'une vingtaine de Ko, ça va. MAIS PAS PLUS ! Notez aussi que le nombre de machines face à la quantité de personnes accros d'InterNet étant plutôt faible, je ne consulterais pas le courrier tous les jours. Bon et l'adresse (que je vous la donne tout de même), c'est: FAUCONtact@Atariasso.Mas-du-cres.fr ... mais non, je plaisante, enfin ! voici la vraie adresse: carrere@critnos.univ-montp2.fr Vala !

Et pour terminer ce très bref Rubrikasso, je me permet de vous rappeler deux ou trois choses pour les nouveaux adhérents: Le fanzine sort tous les 15 (enfin, parfois avec du retard, mais c'est râpe) de tous les deux mois (oui, bon ça fait un peu Nuls comme expression, mais j'ai la flemme de réfléchir !). Exemple: le dernier fanzine est sorti le 15 Septembre. Donc si nous recevons votre abonnement avant le 15 Octobre, vous recevrez ce fanzine. Par contre si votre adhésion nous est parvenue après le 15 Octobre, alors vous recevrez le fanzine suivant. Voilà, comme ça c'est tout de suite plus clair ! Pensez à signer et dater vos chèques, ça fait un peu négligé quand ça manque ! Vous pouvez photocopier les bulletins présents dans le fanzine plutôt que de le déchirer sauvagement (vous pouvez pas savoir comme ça me désespère: bououh ! le pov' fanzine !). Excusez nous les fautes d'orthographe qui seront peut être plus présentes qu'elles ne le sont d'ordinaire, mais on est vraiment à la bourre ! Pardonnez nous ces quelques misérables 24 pages, la prochaine fois on fera un fanzine plus gros, promis ! En tout cas l'épaisseur du fanzine ne reflète pas l'état de l'association, vous pouvez dormir tranquilles ! La disquette vous a plu, ben tant mieux, nous aussi

ça nous a fait plaisir, sauf qu'on a oublié deux fichiers pour le listing du mapping d'Emmanuel Jaccard, honte à nous (à moi !). On mettra ces fichiers sur le RTC. Voilà, je salue au passage l'initiative d'un adhérent qui a fait un dessin pour FAUCONtact (...qu'on n'a toujours pas reçu mais bon on garde espoir !), moi je trouve ça cool, je me demande si on va pas un peu se remuer le popotin et organiser deux ou trois concours de... de tout ! Hein les gars ? Ca vous dit ? Et puis même qu'on va encore fournir des disquettes vierges à Micro Kids ! (nos derniers envois de disquettes à cette émission ayant visiblement subi le même sort, à défaut de passer à la télé ! Mais bon, on va insister, peut être que...). A propos de concours, rappelez vous les participants de l'AG, nous avons organisé un concours de programmation, auquel trois pelés et un tondu ont participé, mais la persévérance de Laurent et Frédéric Bourbon est récompensée puisque étant les seuls participants, et leur démo étant très propre et très poilante ils gagnent l'Atari Compendium ! Ben oui, mieux vaut tard que jamais ! Quand je vous dis qu'on est lent mais qu'on n'oublie jamais ... ou presque !

Splash.





GRAINS DE POUSSIERE

WHAT'S COOKING ?

UN JEU !

Il s'appelle Switch, c'est un bon petit jeu d'arcade/reflexion très bien réalisé, où vous dirigez un petit personnage qui doit atteindre la sortie de chaque tableau en utilisant des clés pour ouvrir les cadenas, en activant des leviers qui modifient la configuration du tableau, en prenant des passages cachés, etc... Le jeu est vu de dessus, il y a un grand nombre de niveaux, chaque niveau est accompagné en fond de digits de dessins japonais assez variés (et ne nuisant pas à la clarté du tableau), et de trois ou quatre musiques soundtrack sympa à souhait. Le jeu fonctionne en True Color, et pour la somme ridicule de 35FF vous pouvez vous enregistrer et ainsi recevoir un éditeur de niveaux. Franchement, pour ce prix, vous pouvez vous inscrire même si vous n'avez pas l'intention d'y jouer ! Ça encouragera les auteurs !

DEUX JEUX ! MAIS JE REVE ?!!

Et oui cette fois-ci c'est un flipper à sauter partout ce qu'il est bien fait ! Il s'appelle OBSESSION, on vient de recevoir la demo, et on adore !! (enfin, moi en tout cas). Que dire de lui ? Musiques soundtrack "plus arcade que moi tu meurs" et bruitages "on croirait une console", graphismes "prevus pour STE, mais au moins en 48 couleurs et décidément très beaux" (pour les connaisseurs, le programme change plusieurs fois sa palette par VBL), flippers "immenses car il y a pour chacun des tableaux cachés", arrêtons là les fleurs, il est bien, il est installable sur disque dur, il rend bien la main à votre Falcon (du moins sur le mien, aucun problème: rarissime !) holala on n'arrêterait pas d'en parler de ce jeu ! Le mieux à faire serait de le commander chez l'éditeur (Unique Development) en Suède, mais mon petit doigt me souffle que Frontier Software en est l'importateur en France.

ARTICLE PLACE2BE

Les membres de l'ex-groupe Abstract ont stipulé des réserves quand à l'avis formulé par Gilles Audoly à propos de leur démo dans l'article compte rendu sur la P2BA. Les sources de Gilles venaient d'autres personnes. Gilles et la plupart des personnes pensent que ces faits sont exacts. Cependant, pour ne pas léser le groupe Abstract, un droit de réponse lui est naturellement accordé. Il était prévu à l'origine de placer ici les captures d'écrans des messages reçus dans la boîte aux lettres électronique de Gilles, mais le problème est que les messages sont écrits au nom de l'ensemble des membres du groupe ABSTRACT. Le style de ce message ne correspond pas par

exemple à DEMOMAKER, qui est fortement sympathique, et très loin de la mentalité insultes, menaces, nervosité, ... Le seul point qu'Abstract peut contester dans l'article de Gilles est le fait d'avoir copié ou non sur EKO les idées et le nom. Ils disent avoir pensé leur démo en Février. Pour ce qui est de la critique de leur monde en 3D à la fin, SKYNET (opinion obtenue par un intermédiaire) aurait réalisé cette partie très vite, pour un problème d'occupation pour la fin de la musique. Voilà, ce message, nous l'espérons, rétablira un certain équilibre. [NDSplash: Emmanuel... tu avais raison !]

MERCI STMAG

Haaaa ! merci STMAG pour ce formidable morceau d'anthologie qu'est votre dernier numéro ! Ça fait plaisir de voir que vous vous ouvrez enfin aux autres machines, mais on espère quand même que vous n'allez pas trop vous écarteler, vous pourriez vous faire mal ! Que STMAG revienne à la formule d'avant où il y avait l'encart Mac, l'encart Amiga, etc... bof, pourquoi pas, mais nous offrir une dizaine de pages de pub, et en quadrichromie s'il vous plaît (les caisses déjà fatiguées ont dû apprécier), pour les Mac et les PC, vous pouvez pas savoir comme ça peut nous réchauffer le coeur ! Et puis, c'est qu'ils sont francs quand ils disent qu'il faut s'ouvrir aux autres machines (les Amigas et Archimèdes étant donc des sous-merdes qui ne méritent pas qu'on s'intéresse à eux ?). Et puis, en lisant l'édito, on sent bien le discours des gens convaincus par ce qu'ils font: "on coule ! les femmes et les enfants d'abord !". Tiens j'ai monsieur Sinclair qui veut lancer un nouveau Spectrum ZX, vous n'auriez pas de la place pour lui dans votre prochain numéro ?..

CENT QUATRE VINGT...

Ben voilà, et ils sont dépassés en plus ! Mais arrêtez, on va devoir faire construire un immeuble si ça continue !!! Non, je plaisante, heureux de vous accueillir à bord !... C'était pas le moment pour s'arrêter de fumer !

SALON MEUBLÉ.

Oui, magnifique appartement de 400 mètres carrés, situé dans le dix-huitième arrondissement de Paris, et entièrement meublé avec les dirigeants de l'asso (Commodore Pset XIV, etc...). Pour ceux qui ne me suivent pas, j'espère qu'ils le feront du 17 au 19 Décembre, car FAUCONtact sera présent à l'Atari Paris Show, le seul et unique salon Atari en France pour cette

année, et c'est déjà pas mal ! Organisé par la société Composcan, ce salon a pour ambition de réunir éditeurs, associations, et utilisateurs. Le salon se déroule du Samedi 17 Décembre à partir de 10 heures DU MATIN, au 19 Décembre à 16 heures. Les autres horaires doivent être 10/18 heures (à vérifier, des publicités doivent sortir dans les magazines Atari), Start Micro, STMag, et Keyboards devraient couvrir l'événement. Et en plus FAUCONtact s'est saigné pour avoir un magnifique stand (avec giraphare, banderolles, orchestre philharmonique, Pset, etc...) où des T-shirts seront vendus, des fanzines distribués, des softs présentés ! En effet, nous, vous savez, à part nos têtes de crabe, on n'a pas grand chose à montrer ! C'est pourquoi ce stand sera... le votre ! Il ne sera pas très grand (même petit), néanmoins si vous avez quelque chose à présenter, donnez nous un coup de fil ou écrivez-nous (VITE) nous nous ferons un plaisir de vous accueillir. Je précise que CLOE sera là pour servir le café (virtuel, bien sûr), ce soft de raytracing avance à pas de géants (objectif de sortie pour ses auteurs: Décembre ! Touchons du bois !), et la demo que vous avez eu entre les mains est reléguée à l'état de petit caca par rapport à la nouvelle version qui, entre autres... EXPORTE AU FORMAT POV 1 et 2, Vivid, PolyRay et MTV ! Sisi ! Et ça marche impeccable ! L'éditeur de textures a été revu, le logiciel debuggué et amélioré (possibilité d'interrompre la preview d'une texture, Zbuffer 3 à 4 fois plus rapide et plus précis, ...). Venez nombreux l'admirer au salon ! Concernant les autres participants, nous n'en savons malheureusement pas tellement à l'heure actuelle, mais ils seront nombreux, pas forcément français (donc Allemands), et vous montreront de tout !

COMMANDE GROUPEE: SUCCES !

Oui succès complet pour la commande groupée de jeux Ishar 3 et Robinson Requiem, plus de quarante exemplaires ont été commandés par le biais de l'association. Et même si tout le monde n'a pas été à l'heure (certains confondent le 15 du mois

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS

Je commande le(s) numéro(s) suivant de FAUCONtact fanzine au prix de 15 francs le fanzine (port compris). Je joins mon règlement par chèque à l'ordre de:

Association Faucontact
-Mas du Crès- 30140 Boisset et Gaujac.

1 <i>Épuisé</i>	2 <i>Épuisé</i>	3	4
5	6	7	8

Nom:
Prénom:
Adresse:
Cp: Ville:

avec le 31 !) vu que nous non plus on n'a pas été à l'heure, ben tout le monde est servi ! Normalement vos logiciels devraient partir en même temps que ce présent fanzine.

GRAOUMF !

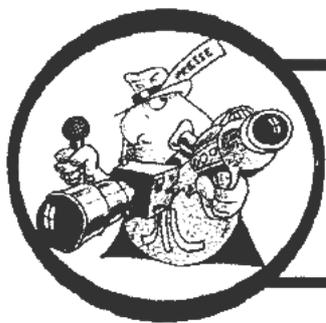
Non, rassurez vous, on ne fait pas la gueule ! C'est juste le nom d'un nouveau soundtracker pour Falcon ! Ma foi, il a l'air assez puissant, son interface est tout en relief (peut être un peu fouillis, mais bon ce sera à vous de juger !), et a la particularité de s'adapter à la résolution actuelle (à condition qu'elle dépasse les 700 pixels en largeur) afin d'afficher le maximum de voies (16 voies pour l'instant). Sa demo est normalement principe disponible dans la rubrique DP's. Toujours pour rester dans les soundtrackers, il existe aussi MegaTracker qui est le meilleur pour charger les modules S3M sur Falcon à l'heure actuelle. Il s'agit d'une beta version (aux alentours de 0.93) et il plante donc assez souvent, néanmoins, il vaut le coup d'être essayé, ne serait-ce que pour écouter les MAGNIFIQUES SUBLIMES EXTRA modules S3M (bon, pas tous, mais y'en a certains alors, ils sont supers !).

OUARGH !

Quoi encore ? Et bien, l'éditeur Frontier Software vient de nous faire un super cadeau, puisque le soundtracker Digital tracker (version commerciale) est disponible pour les adhérents au prix de 295 francs (port compris) au lieu de 349 francs dans le public. Pour procéder, et comme il ne s'agit pas d'une commande groupée, nous n'avons pas besoin de quotats. C'est à dire que nous ferons les envois au fur et à mesure jusqu'à plus soif ! Pour commander c'est simple: vous nous envoyez un chèque de 295 francs à l'ordre de l'association, et vous nous dites que vous voulez DT. Et c'est tout !

YAPAKENOUS

Mais oui, il y a d'autres association Atari, vous pouvez même aller faire un tour chez eux si vous voulez. La première s'appelle "STupéfiant", elle est à Paris et j'ai oublié l'adresse, zut je vais me faire engueuler, je mettrais ça dans le prochain numéro, et la seconde a pour nom "Club Atari", au moins ça a le mérite d'être clair, et c'est 3, Villa Jean Bodard, Paris 12ème (Metro Porte Dorée). Vous pouvez aller les voir. Et puis pour les non Parisiens, c'est à dire les culs terreux (nous, quoi !) ben on a entendu parler d'une association Falcon dans le Gard, mais on ne va pas s'étendre ...



REPORTAGE

FREEBURG

IL ETAIT UNE FOIS...

Freeburg, sympathique ville d'Allemagne, est située à une soixantaine de kilomètres au nord-est de Mulhouse. Au premier abord, cette ville dispose de magnifiques bâtiments rouge-brique, avec de grandes baies vitrées, et des lettres en or écrites sur les façades. Très joli, donc. Le centre ville est plaisant, bien que certains quartiers soient un peu craignos.

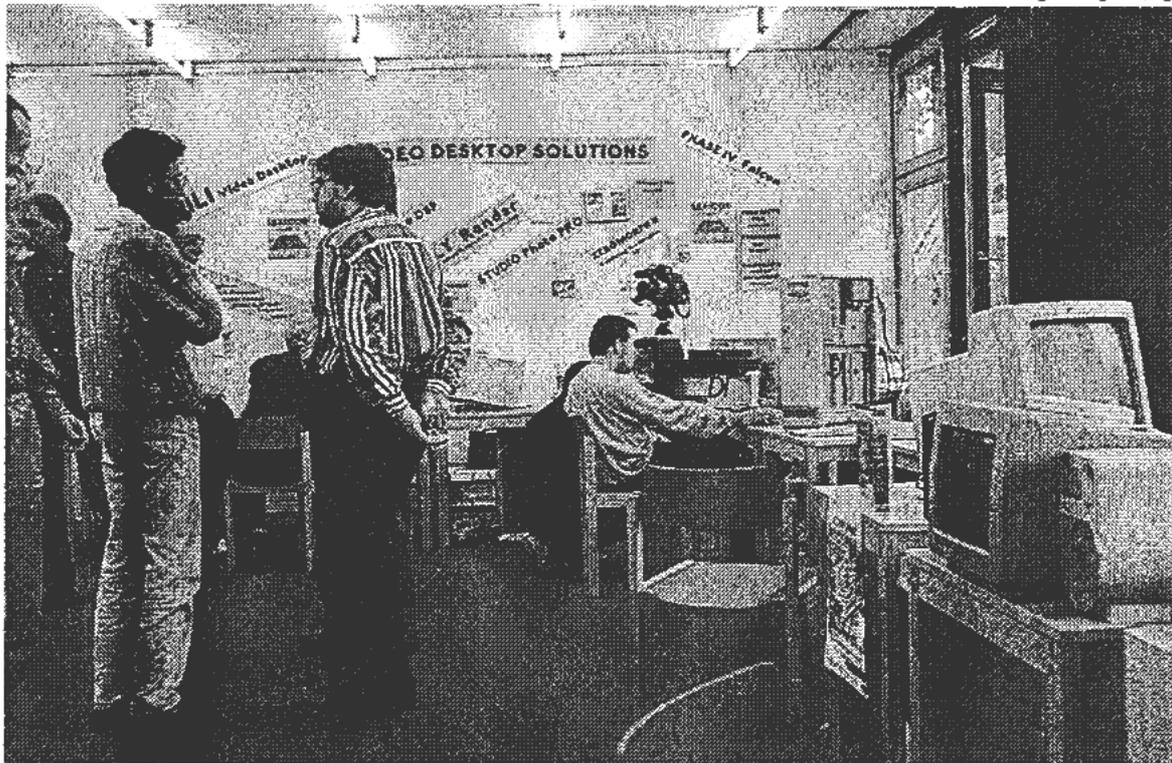
Les quartiers universitaires sont pas mal non plus, c'est vert, c'est sympa. A noter un truc qui m'a fait trop délirer, c'est le coup des feux: Tout le monde sait que le feu lorsqu'il est rouge passe au vert d'un coup. Et bien en Allemagne rien de tout cela ! Le feu passe à l'orange, puis au vert. Résultat: au début je me fendais la pêche en m'imaginant tout le monde (moi le premier ! mais avec une Corsa, je n'avais pas trop de chance face aux BMW qui jonchent les rues !) se tenant prêt à déboiler à toute allure. En fait, il s'avère que ça fait gagner un temps fou.

INOUI CE QUE JE SUIS DEBORDE !

Bon, vous vous dites que c'est très beaux ces détails, mais bon vous n'en avez rien à faire. Vous ce que vous voulez, c'est un reportage sur l'APS (Atari Power Show). Certes, MAIS sachant que nous avons passé environ 16% de la journée à CHERCHER où était ce salon, il est normal que 16% de cet article soit consacré à nos péripéties. Car l'APS était introuvable: il nous a fallu tourner en rond en ville au milieu des gentils teutons, jusqu'à enfin trouver le syndicat d'initiative où on nous a,

enfin, répondu...qu'on ne savait pas où cela se déroulait ! Argh ! Heureusement que j'ai un pot pas possible, jugez plutôt: Le syndicat n'ouvrant qu'à 9h30 du matin, nous avons fait une promenade touristique (en fait, on arpentaient les rues à la recherche d'affiches plus que discrètes ! D'autant plus qu'il y avait des affiches mais concernant un autre salon Atari !). Malheureusement un retard dû à certains contretemps humains nous ont fait arriver à 10 heures au syndicat. Vous savez ce qu'il s'est passé, la charmante demoiselle ne savait rien, et manipulait

gros... Chantal Goya... ha, peut être... mais non voyons, elle n'a pas de barbe naissante...quoi que... et tout d'un coup, un voyant rouge s'allume, et je m'exclame: « Marc Abrahamson ! ». Oui, mon mega sauveur intersidéral était là ! Par un incroyable hasard dû à un inexplicable futur, il se trouve qu'il était passé au syndicat juste pour 5 minutes, et au moment où j'étais là !! Allah est grand ! (Bon, Allah si tu m'entend, demain j'aimerais bien rencontrer Jean Michel Jarre chez mon Boucher, merci, je paierai par chèque). Or Marc savait où se déroulait l'APS ! C'est pourquoi, je



Je confirme: je n'étais pas seul! Au fond, le stand Lexicor

fébrilement son combiné téléphonique ainsi que diverses documentations. J'étais désespéré (1400 bornes pour rien !). C'est alors qu'une voix surgit du mur (comme quoi, les murs ont aussi des bouches en plus des oreilles) et me dit «Vous cherchez l'Atari Power Show ? »... Surpris, je me retourne: Mon 68030 personnel analyse le visage, compare à ma banque de données interne...voyons voir.François Mitterand... non, pas assez frippé.... Claude François...non...trop

vous dis:

PROSTERNEZ-VOUS !

Devant le génie effrayant dont la lampe a éclairé ma modeste chandelle. Inclinez-vous devant l'accablante puissance intramoléculaire de cette merveille de la nature qui ne fait de moi qu'un vulgaire petit caca de caniche .

RELEVEZ VOUS

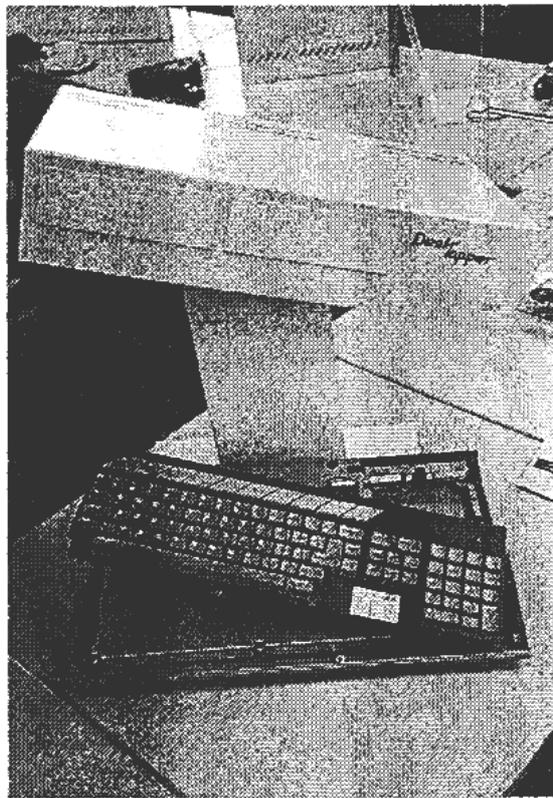
On a autre chose à faire... maintenant que je me suis débarassé de tous ces souvenirs, parlons peu, parlons bien, parlon APS ! D'abord je vous mets en garde: le but de cet article n'est pas de tout vous relater, ou de vous dire ce que les STMag et autres StartMicro vous ont déjà dit. J'ai choisi quelques trucs que j'ai trouvé très sympathiques, et que je vais vous présenter. Oui, c'est tout à fait subjectif ! Et paf ! bien fait !

CUSTOMS



Votre Falcon s'ennuie ? Il se trouve à l'étroit ? Ses couches de blindage dégagent une odeur de grille-pain ? Pas de problème il existe des solutions. En voici quelques unes...

D'abord, le "Desktopper" et "FreeKeys". Ce système astucieux vous permet de changer la tête de votre oiseau sans soudures, et en quelques minutes. La démarche est simple: imaginez votre Falcon face à vous... Vous lui enlevez le capot de plastique gris qui le protège (attention à ne pas violer votre sceau de garantie) et vous retirez le clavier (relié à la carte mère par une petite prise tout a fait débranchable). Vous avez donc d'un côté votre clavier tout seul et de l'autre le pauvre Falcon sans son capot du dessus ni son clavier. A partir de là, vous n'avez plus qu'à mettre le clavier dans un boîtier prévu pour ça (avec, s'il vous plait, une petite prise intégrée qui transforme votre prise de branchement clavier toute pourrie, en un magnifique câble ressort venant se brancher sur la facade du bloc principal). Et justement, vous avez un bloc principal qui est en fait un boîtier rectangulaire d'une bonne dizaine de centimètres de haut, que vous n'avez qu'à poser sur le Falcon tout nu, vous vissez (les trous sont aux mêmes emplacements que le capot originel), pouf pouf comme dirait Jérôme, et voilà ! Si au niveau esthétique il n'y a pas de quoi s'extasier, c'est tout à fait correct, mais surtout c'est super pratique: Maintenant vous avez la place pour mettre tout ce que vous voulez sur votre carte mère (la facade a des emplacements pour disque dur, etc...), votre clavier est détachable et déplaçable



Le Desk Topper: vite fait bien fait.

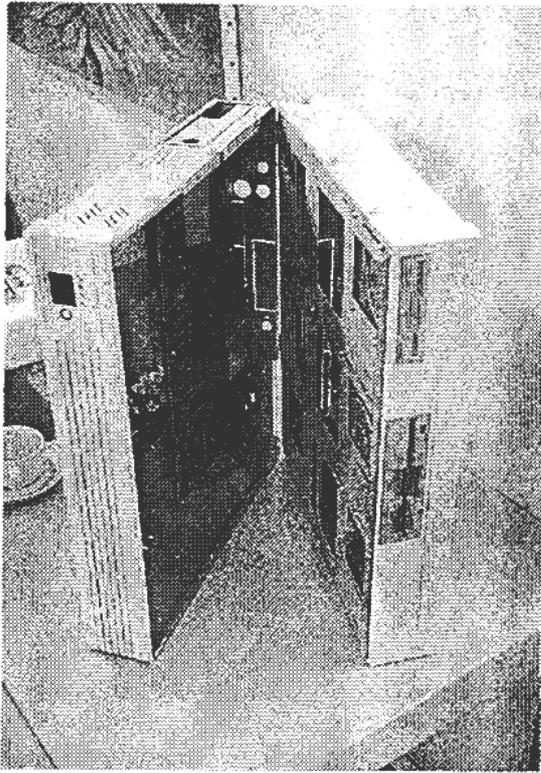
à volonté, et en plus le boîtier est suffisamment solide pour y poser votre moniteur. Que du bon, c'est pas compliqué et très pratique, en clair, j'adore ! Je précise que ce système fonctionne aussi pour les 1040 ST(E) (pour les 520 il n'y avait rien de marqué, mais bon, je suppose que ça ne doit pas poser de problème). Le prix, que je vous donne en deutchmarks, et il en sera de même pour les autres articles, était de 169 (Desktopper) + 89 (Freekeys)= 258 DM (environ 900 francs). C'est importé par Techno Service m'a t-on dit.

Autre solution du même acabit, mais peut être un peu plus difficile à mettre en oeuvre (encore que...). Ce sont les Tours Topmoumoute de Bureau (Desktop Tower quoi !). Lighthouse toujours présent, avec des Towers à l'esthétique sympa, et dans lesquels vous mettez la carte mère d'un peu ce que vous voulez comme Atari, tous les trous sont prévus à l'arrière ! (d'ailleurs, je vous laisse imaginer le nombre de trous pour pouvoir s'adapter à toutes les cartes !!). Ceci est encore importé par Techno Service. Pour plus d'infos, demandez le à eux, moi je ne sais pas grand chose de plus ! D'autres Towers étaient là, notamment celui de Hard & Soft, qui donne un look on ne peut plus PC au Falcon (d'ailleurs reconnaissons que le

boîtier, de taille relativement élephanesque, a une esthétique très correcte), avec six emplacements pour disque dur, ou lecteurs 5 pouces 1/4 ou équivalents sur le haut, deux emplacements pour lecteurs de disquettes 3 pouces et demi, horloge sur la facade, et carte pour rendre utilisables claviers, souris, et trackballs PC sur Falcon, le tout pour 398 DM (environ 1400 francs). Je n'ai pas pu demander si ce produit était importé en France, mais si vous voulez des infos, vous pouvez toujours écrire en Allemagne au fabricant (cf. fin d'article). J'oublie sûrement encore pleins de Towers, qu'on ne m'en veuille pas, je n'ai pas pu tout voir en détail !

PLUUUUUUUS VITE ! PLUUUUUS VITE !

Le pauvre petit oiseau a une baisse de forme ? L'affichage n'est pas assez performant ? Il met vingt heures sous POV pour calculer une image en 50*50 ? Achetez CLOE ! heu.. non pardon, ce n'est pas ce que je voulais dire, heu... bref, il n'est pas adapté pour ce que vous lui demandez que ce soit d'un point de vue graphique ou d'un point de vue rapidité. Il existe deux types de cartes: les cartes accélératrices graphiques, et les cartes qui accélèrent l'ensemble Microprocesseur/copro arithmétique/Videl/Bus et même DSP. Quelques unes étaient présentées, dont celle de Concept Informatique, qui ne cesse d'être améliorée et qui désormais est capable de passer à la vitesse de 8 et 16 Mhz (chose qu'elle ne pouvait pas faire auparavant). Une autre que j'ai trouvée assez géniale est celle de Lexicor: Non seulement elle fait carte graphique et carte accélératrice, le 68030 peut être boosté aux fréquences de 16,18,20,32,36 et 40 Mhz (et le bus jusqu'à 20 Mhz), elle intègre des horloges pour imposer au système sonore la fréquence spécifique des CD et DAT, elle étend les résolutions du Falcon (au hasard: 640*400 Non entrelacé en True Color et à 62Hz, 800*600 en 256 couleurs à 70 Hz, etc...), on peut d'ailleurs se faire ses propres résolutions, elle est compatible avec la Screen Eye et Falcon Speed, et autre truc complètement géant (c'est là je trouve qu'ils ont bien fait les choses) "elle" corrige certains bugs hardware du Falcon. Très sympa donc, la contrepartie



Un topmournoute à cœur ouvert.

est qu'il faut être un pro du fer pour l'installer, donc c'est votre revendeur qui s'en chargera (si il est assez compétent, évidemment n'allez pas le demander à la FNUC, ils seraient capable de vous mettre une carte video PC dedans !). Le prix de la carte est aussi un peu plus cher que ce qui se fait d'habitude, et d'ailleurs j'avoue ne plus me souvenir de son prix, mais il doit tourner autour des 1500 francs (conseil: renseignez vous, ce prix n'est absolument pas garanti par ma mémoire !). La BLOWUPII était aussi là, et elle était vendue à un prix "salon" qui en a fait craquer plus d'un. La documentation sur la carte étant rédigée dans un parfait français (comprenez: de l'infâme allemand) je ne peux pas vous en dire plus, mais elle a l'air très sympa aussi (mais ce n'est qu'une carte graphique). Dans un registre un poil différent, la carte CHILI version Falcon était là ! (enfin, du moins sa pub, car j'ignore si elle était tout a fait opérationnelle, mais bon depuis elle doit

être prête). Son prix sera de 3490 francs pour la version de base. Malheureusement je n'ai pas pu avoir plus d'information le(s) propriétaire(s) du stand étant quelque peu "pardon monsieur, je voudrais en savoir plus sur la carte Chili Falcon ?... ha ben revenez plus tard là je dois faire quelque chose", mais bon je ne leur en veut pas (mais je ne peux, encore, rien en dire de plus !). Ha si, on m'a dit que les capacités étaient sensiblement les mêmes que la carte CHILI pour ST. Donc pour info, hop, on écrit/téléphone/faxe à Lexicor France !

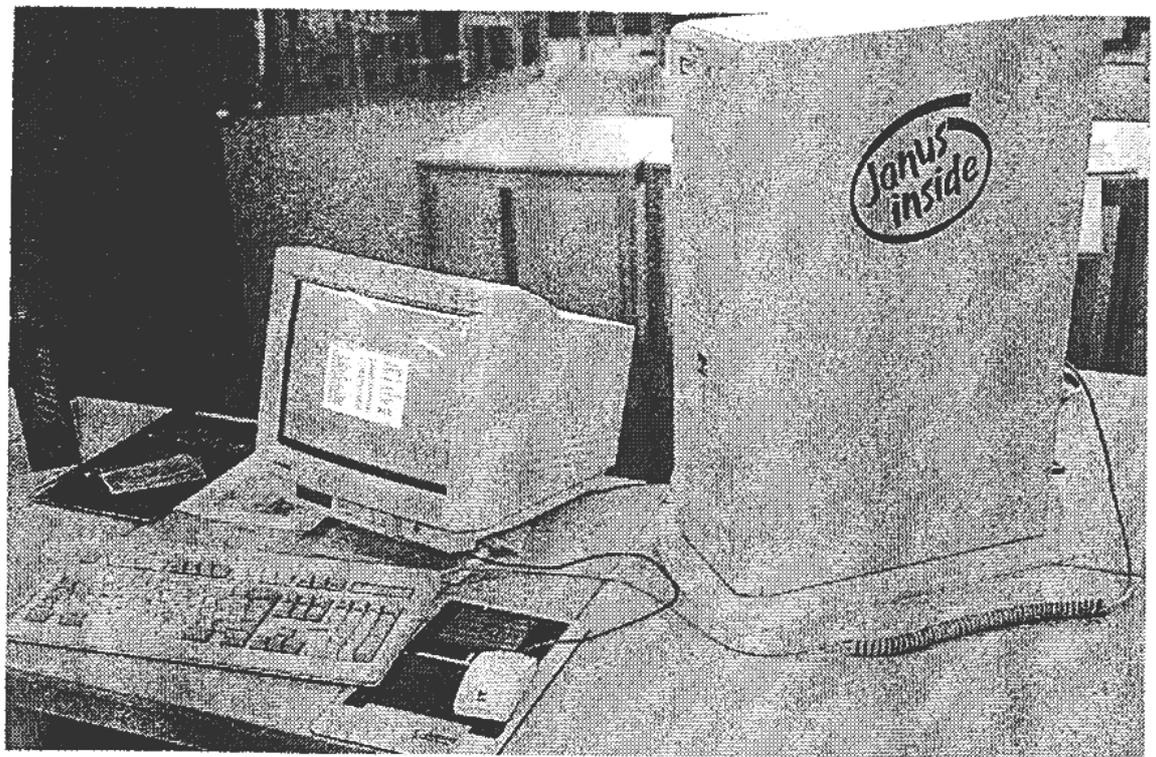
UNE PAUSE

Avec le logiciel "Art For Kids", qui permet aux enfants de dessiner en s'amusant. J'ai essayé ce logiciel: la crise de rire !! Je l'ai trouvé absolument génial ! Exemple: je choisis un crayon, un ding se fait entendre, et je commence à dessiner... d'un coup j'entend un bruit de crayon complètement géant, on s'y croit ! Et du coup j'essaye tous les outils, le spray fait psschhh, la gomme fait frrr frrrr, bon j'arrête mais ce que j'ai pu délirer sur ce soft c'est dingue ! Serais-je retombé en enfance ? En tout cas, vous avez tout intérêt à le faire essayer aux tout petits, je suis sûr qu'ils vont adorer.

GADGET SYMPA: FAST-LIGHT

Un truc tout con, mais qui peut avoir des applications dans les boîtes de nuit ou les concerts. J'arrive dans une pièce, et je me vois un Falcon avec des fils partout, et une petite carte avec des diodes dessus. C'est en fait un Optocoupleur gérant 24 voies différentes (enfin c'est ce que m'ont dit ses auteurs !): le son rentre par le port MIDI (oui oui, la sortie son sur la prise MIDI ! c'est original !), et la carte se branche sur sur le port imprimante pour contrôler la carte !! Ca c'est de la bidouille ! Et que fait la carte ? Et bien, elle fait des jeux de lumière en fonction des fréquences contenues dans la musique. Ainsi avec la bonne grosse dance, voilà ti pas que les diodes se tremoussent selon plein de combinaisons possibles et en rythme ! J'ai trouvé ça super ! Là, certes, c'est petit, mais à plus grande échelle ça pourrait être poilant ! Si des gens ont des projets pour ces deux jeunes bidouilleurs, je peux leur filer leur adresse !

REPRENONS



Délirant, mettez un ST dans un PC!

Avec un stand sur lequel j'ai complètement craqué, c'est le stand d'une boîte d'informatique allemande avec des trucs super ! Cette boîte s'appelle Galactic, et elle propose quelques trucs complètement « OUARGH! » et pour un prix relativement « HEIN ?!! » C'est parti avec Perfect Keys 2.0. Cette petite interface permet de relier n'importe quel clavier, souris ou joystick au format PC et Compatibles sur le Falcon (ou toute autre machine de la gamme Atari). Elle est constituée d'un boîtier d'environ 8x5 cm (externe) et d'un adaptateur pour relier la carte à votre machine (l'adaptateur varie selon la machine: sur la prise clavier d'un TT ou Mega STE, ou bien sur la prise intérieure d'un ST ou Falcon). Sur le boîtier il y a les traditionnelles prises souris & joystick PC, la carte accepte les fonctions autofire des joysticks, elle permet aussi d'inverser le bouton droit et le gauche par configuration de switches dans le boîtier (comme ça, si votre bouton gauche ne répond plus: hop ! on inverse), la carte accepte aussi les souris & trackballs au format Microsoft, et elle permet de brancher plusieurs joysticks simultanément (intérêt: je ne m'en souviens plus, mais il était présent !). La carte existe en version spécifique pour chaque pays. Donc si vous la commandez il faut préciser la nationalité de votre machine. Son prix est de 169 DM (complète) soit 600 francs environ. [NDA: Lexicor me semble-t-il fait une carte du même style, je n'en sais pas plus !].

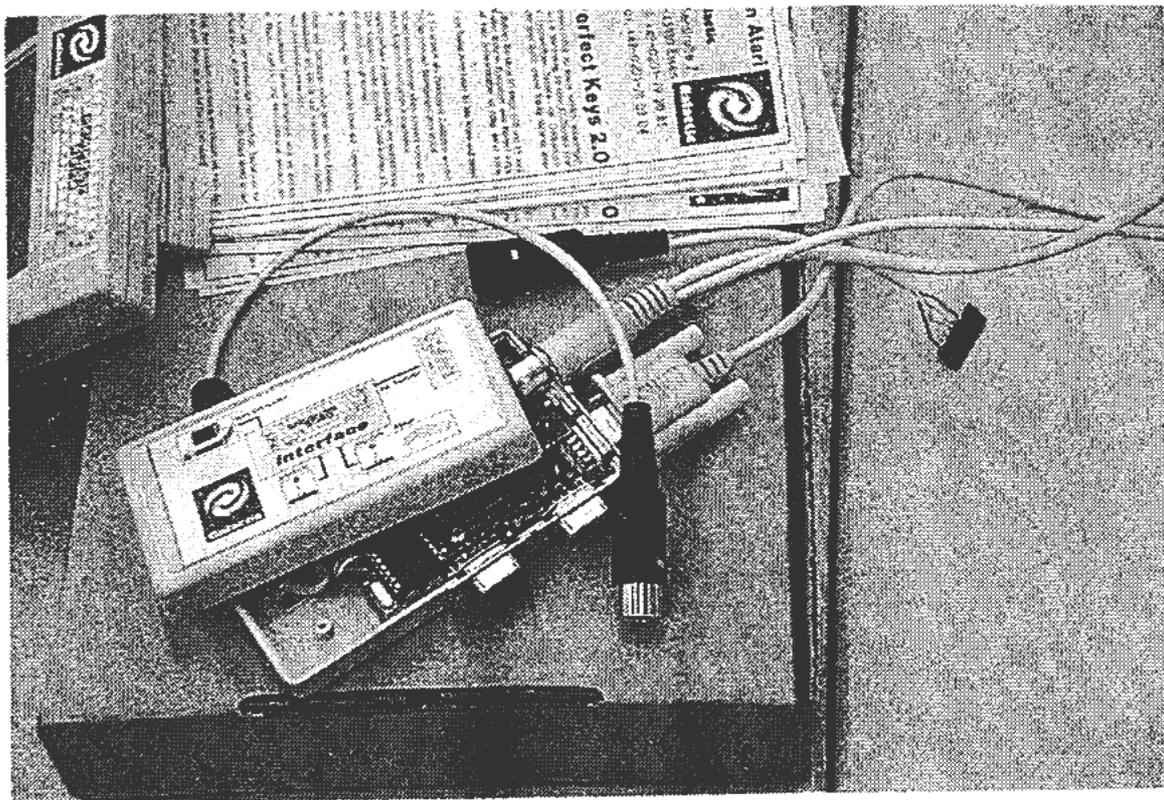
Continuons avec une chose anecdotique au premier abord, mais c'est juste pour certaines personnes... Un soundtracker sous GEM était présenté !! nananèreu ! Et ça allait à fond, il affichait les partitions (au format "Canal+" des soundtrackers ordinaires) en jouant, et l'interface était sympa. Bon il est limité à quatre voies, mais a une bonne gestion du MIDI (ex: on peut envoyer une séquence jusqu'à 16 pistes par MIDI. Le soft peut soit la rejouer par MIDI, soit sur l'ordinateur, mais avec seulement 4

voies il est obligé de jongler avec les espaces libres !). Ce GEM là m'avait l'air authentique (encore que ça sentait la bidouille pendant qu'il jouait !). La Digitalisation est possible, et le logiciel est compatible avec toute machine Atari. Encore plus anecdotique était MusicMon V2.0, un éditeur de musiques... soundchip ! Bon ben il était complet, vraiment il faisait le maximum, mais bon le soundchip, on en rit cinq minutes et puis...

Et enfin, LE TRUC que j'ai trouvé géant, il s'appelle DIGIT 2 v.2.06 beta, il est en Anglais ou Allemand, et il décoiffe complètement. C'est un monstrologiciel de musique digito-midi qui ne fait pas que ça mais beaucoup

une version de demo car à mon avis ce soft est géant.

Le module Sampler tout d'abord. En plus des traditionnelles fonctions de digitalisation à toutes les fréquences du Falcon (plus les fréquences permises par diverses cartes et interfaces) et de bouclage, le sampler propose une fonction Jingle Mix (un échantillon est associé aux touches de votre choix ou aux touches du clavier MIDI), il possède une fonction de bouclage assez puissante où on peut par exemple juste boucler sur une seconde à la fin et au début (si vous avez un son de dix minutes à boucler !). L'aide est intégrée. Il gère le Clipboard Atari, le disque dur comme de la mémoire vive (totalement transparent),



Perfect keys: les PC vont vous servir hé hé.

plus. Comme vous allez le constater je suis enthousiaste sur ce logiciel. Neanmoins ma faible connaissance de logiciels concurrents ne me permet pas la comparaison, mon avis peut donc être assez subjectif sur certains points par rapport à d'autres logiciels existant. La structure de ce soft est modulaire. Lorsqu'on l'achète on a déjà plein de modules, mais il y en a d'autres en préparation. On peut aussi l'acheter dans différentes versions avec les modules de son choix. D'abord il faut savoir que le soft est tellement vaste que je ne peux pas tout vous décrire ici, c'est trop gros. Toutefois on va tâcher de vous obtenir

etc...

L'éditeur de blocs. Il permet de retravailler les sons digitalisés. Voici seulement quelques unes des fonctions... Emulation de l'AfterTouch : on associe un son qui sera joué en boucle ou non pendant tout le temps où la touche du synthé est enfoncée, et on indique un son à jouer lorsque l'on relâchera la touche du synthé. Mixage de deux blocs avec volumes réglables au cours de l'opération, possibilité de mixer un son A avec un son B plus court, mais qui sera répété sur toute la durée du son A, avec un intervalle définissable (on peut

aussi faire du remplacement au lieu du mixage). Fonction de balance/Echo, on indique la distance où on est du mur et sa longueur, du TIME STRETCHING !! . Réglage très précis de la hauteur de l'instrument. Conversion de fréquences entre Windows/Atari/Digital (interface S/PDIF).

Le module d'effets DSP (qui peuvent être utilisés par tous les autres modules bien sûr): Vocoder entièrement paramétrable, Chorus, MultiDelay, Vibrato (on peut définir l'évolution du volume dans le temps selon plusieurs courbes: en dent de scie, en creneau, ou sinusoïde), Simulateur de pièce (on indique la distance des murs, l'angle entre ces murs, le pitch sur le son qui rebondit, si la pièce est ouverte ou fermée, petite ou grande), flanger+phaser totalement paramétrables (+3 bandes de dispo pour le phaser). Mais là où vous allez tomber... c'est que vous pouvez mixer tout ça ensemble si vous voulez ! le DSP ne bronche pas sauf pour certaines combinaisons très particulières (mais bon, par exemple, vous pouvez faire Chorus+Multi-delay+vibrato+...).

Module Digital Interface: permet de gérer les spécificités des cartes BlowUp, SoundPool, Steinberg, Compo (Interfaces sur port DSP). Fréquences de 48/ 44.1 Khz disponibles (33 pour BlowUp, mais en revanche on peut choisir la sortie optique ou coaxiale).

Module Synthetiseur: Possibilité d'inclure une courbe d'un sample et d'y superposer le son synthétique. Choix de l'angle de départ de la courbe synthétisée. VCO + VCA disponibles et paramétrables. Calcul de l'enveloppe paramétrable, etc...

Le logiciel permet l'import/Export aux formats GSH, AVR, SAM, HSN, WAC, etc... il fonctionne avec 4 Mo (1 Mo aussi mais c'est déconseillé pour faire quoi que ce soit) ou 14 Mo. Et le meilleur pour la fin, le prix, qui justifie amplement que je consacre une taille aussi importante pour ce logiciel: Le logiciel avec tous ces modules pour ... 298 DM ! Soit un peu plus de 1000 francs français ! Alors là, si Atari c'est pas Power without the price, je veux bien être pendu !!

Bon bon, ça va Frank je me tais. Voilà, je vous ai donc dit ce qui m'a le plus marqué à ce salon, mais évidemment cet article ne se veut absolument pas

exhaustif. Vous avez pu constater aussi que parfois je ne suis pas particulièrement explicite ou précis. C'est normal, je me suis beaucoup amusé, et je n'ai pas trop pensé à FAUCONtact ! Et puis, lorsque je ne suis pas sûr de quelque chose, je préfère vous le dire, comme ça il n'y a pas de malentendus ! Je garde un bon souvenir de ce salon, bien que la salle (pardon, les salles) n'était pas pratique (on aurait plutôt dit un appartement à vingt pièces !). En tout cas, les allemands n'ont pas fini de s'amuser avec leur Atari !! Vivement le CeBit ! (Non non, on y va pas !)

Splash

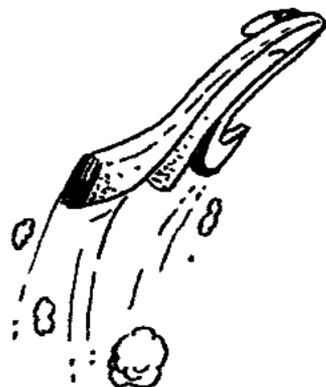
PS: Comme promis voici quelques adresses:

Galactic,
JulienstraBe 7,
D-45130 Essen.
Tel: 0201/79 20 81. Fax: 78 03 04

Hard & Soft computerzubehör GmbH,
Obere MÜNsterstr. 33-35,
44575 Castrop-Rauxel,
Allemagne.
Tel 02305/18014, Fax: 02305/32463

Lexicor,
BP 22,
77750 St CYR sur MORIN,
France.
Tel: (1) 60 23 85 88, Fax: (1) 60 23 81 96.

Si jamais vous comprenez quelque chose à l'allemand, je pourrais vous envoyer une photocopie des quelques docs que j'ai récupéré sur quelques softs. Téléphonnez à l'asso aux heures de hotline pour s'entendre !



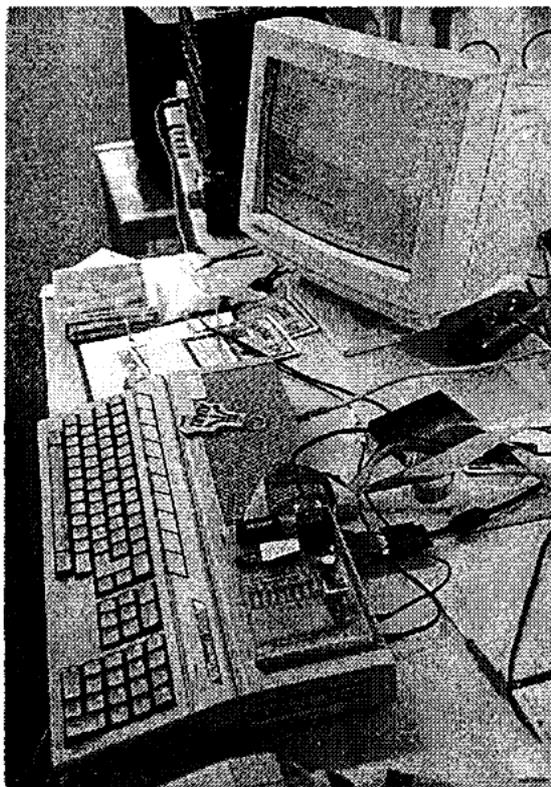
LE RTC DE L'ASSO! 66.60.52.76

Bon, la dernière fois on vous avez promis le RTC pour mi-octobre mais chemin faisant les travaux pour aménager le local ne sont franchement pas avancés et bien que le RTC fonctionne on ne le branche que les week-end. Donc désolés pour le retard (Et aussi celui du 'zine). On tâchera de mettre tous en ordre pendant les vacances de Noël.

Bonne lecture.

Le redac'chef. WORRAPS

PS: Pour vous inscrire au RTC voyez le bulletin d'adhésion à la dernière page.



FAST-LIGHT, très bidouille, mais tellement amusant!

MUSIQUE



FROMAGES DU SOUNDTRACK

Pour ceux qui n'auraient pas suivi, par exemple, vous, là-bas au fond !! Répétez moi le sujet !!! - Euh...On a commencé a parler des formats des Soundtrackers ...euh ...les plus utilisés - Bien ! Et ce mois-ci, de quoi que l'on cause ? Beh tiens, du format de Digital Tracker !

Un...deux...

Pour l'instant, il me semble qu'il n'existe que deux soundtrackers faisant plus de 4 voies sur Falcon (en France et excepté Trackcom qui semble avoir pris une direction plus professionnelle...). Il s'agit donc du suscité et de MegaTracker. J'en viens à lui car je voudrais dire un mot là dessus, si je ne parle pas du format de MegaTracker c'est que la coopération entre Axel Follet (L'auteur de MGT) et moi-même a été limitée à ceci :

Axel F - Tu veux que l'on coopère ?

Mc Jee - Entièrement d'accord mais je vais commercialiser DL.

Axel F - ????(Pas de réponse !!)

Bon, en bref Axel Follet me prend donc pour son ennemi mortel !! Il fait ce qu'il veut mais je trouve cela un peu ridicule, enfin, s'il veut nous faire parvenir son format, j'en parlerais volontier !!

Neammoins, il semble qu'il envisage de lire le format de DT avec MGT, et bien, le voilà, le voilà !!!

Revenons à nos oignons...

Bien, le format de sauvegarde de Digital Tracker se compose de chunks (blocs en français) [NDLR: NOIX en français !]. Chaque bloc possède un identificateur permettant ainsi sa reconnaissance, les chunks sont normalement indépendants les uns des autres, ce sont simplement des informations. Ce qui est bien avec

cette méthode c'est que les versions anciennes d'un logiciel peuvent lire les fichiers des versions nouvelles pourvu que les chunks soient toujours indépendants !! Le format de DT est très simple et pas encore assez puissant a mon goût mais il entrouve des perspectives intéressantes. Ainsi, il possède une description complète des sons numériques mais son format sous forme de chunks pourra permettre par exemple de rajouter une description de sons FM,etc...

Les ch...les chu...les chunks !!!

A vos souhaits !

Ils sont au nombre de six et voici leur signification :

Chunk d'info générale :

4 octets pour le header = "DL"

4 octets = taille du chunk - 4

2 octets = Type du fichier (module = 0)

4 octets reserves !

2 octets pour la vitesse

2 octets pour le tempo !

20 octets pour le nom du module

Chunk d'info d'une sequence :

4 octets pour le header = "S.Q."

4 octets = taille du chunk - 4

2 octets pour le nombre de positions

2 octets pour le repeat start de la séquence

4 octets réservés ! (Le retour...)

Taille du chunk - 16 = données de la séquence

Chunk d'info d'un ensemble de pattern :

4 octets pour le header = "PATT"

4 octets = taille du chunk - 4

2 octets pour le nombre de voies

2 octets pour le nombre de patterns

4 octets pour la version de codage = "V2.04"

Chunk d'info d'un ensemble d'instruments :

4 octets pour le header = "INST"

4 octets = taille du chunk - 4

2 octets pour le nombre d'instruments dans ce chunk

Autant de fois qu'il y a d'instruments :

4 octets réservés

4 " " la longueur de l'instrument

1 octet le fine

1 octet le volume

4 octets pour le Repeat Start

4 " " Repeat Length

22 octets pour le nom

1 octet Bit 0 = 1 Stereo, Bit 0 = 0 Mono

1 " " precision en bit

4 octets pour la note midi (au format midi)

4 " " pour la fréquence en Hz

Chunk de donnée d'un pattern :

4 octets pour le header = "DAPT"

4 octets = taille du chunk - 4

4 " " pour les voies sauvées, un bit à 1 correspond à une voie sauvée

le bit 31 correspond à la voie 0, etc...

2 octets pour le numero de pattern

2 " " nombre de lignes (il peut être différent d'un pattern à l'autre)

Taille du chunk - 16 octets = donnée du pattern

Chunk de données d'un instrument :

4 octets pour le header = "DAIT"

4 octets = taille du chunk - 4

2 " " pour le numéro de l'instrument

Taille du chunk - 10 octets = donnée de l'instrument.

Un peu d'explications

Beh oui, un peu. Concernant les infos générales vous pouvez voir apparaître un paramètre de vitesse et de tempo, ces paramètres concernent bien sur la vitesse initiale. Les chunks de patterns sont à première vue un peu bizarres. Le fait est que la sequentialité des chunks est ici importante, normalement, si l'on regarde de près on peut avoir des patterns d'un nombre de voies différents, cela ne concerne pas les voies sauvées mais les voies jouées !! Donc attention à cela, un chunk d'info précèdera toujours un ensemble de chunks de données pattern et ce chunk d'info concernera seulement cet ensemble...

Concernant le format des notes, il se décompose en 4 octets par note, ce qui ne prend pas plus de place que les anciens mods, voici la signification des différents champs :

Octet 0 = nnnnoooo

Octet 1 = vvvvvvii

Octet 2 = iiiiccce

Octet 3 = pppppppp

ou nnnn = Numéro de la note (0..11)

ou oooo = Octave de la note (2..7)

ou vvvvvv = Volume interne (0 = pas de changement du volume)

ou iiiiii = No instrument (0 = pas d'inst)

ou cccc = Commande

ou pppppppp = Paramètre

Un volume peut être donc attribué à une note en même temps qu'un effet ! Ce qui manquait beaucoup dans le format MOD normal.

Commentaires

Malheureusement je ne suis pas très bien placé pour en faire mais voici ce que je pense du format : En lui même, la structure du format n'est pas trop mauvaise et ne prend pas énormément de place... On pourrait toujours regretter la limitation à 16 effets et le paramètre

de commande sur un octet, l'avenir nous le dira. Par contre, comme le meilleur Soundtracker sur PC, DT offre la possibilité d'avoir 6 octaves (très pratique), 63 instruments de longueur quelconque et possédant tous les paramètres essentiels d'un son numérique (cela semble suffisant) et gère les sons mono, stereo 8 bits ou 16 bits à n'importe quelle fréquence. Le plus qu'il peut offrir par rapport au meilleur soundtracker du moment (ScreamTracker sur PC) est le choix d'écoute mono ou stereo et la prise en compte de la note midi de l'instrument qui est essentielle lorsque l'on ne désire pas passer des heures à accorder les instruments entre eux...

La prochaine...

Nous verrons le plus gros format sur PC : ScreamTracker. Ce format est le plus utilisé sur PC et a supplanté les anciens formats MOD comme Fastracker ! Heureusement ce soundtracker n'a rien à envier aux autres, donc pas la peine de vendre votre Falcon !!!

MC JEE / KAMIKAZES
/ CYBERLINE



Voici, conformément aux statuts de l'association, le bulletin de santé annuel du président:

Secrétaire: Alors président, c'est la forme ?

Président: Ha ouais, j'ai une putain de patate, je te raconte pas, cong !

Secrétaire: Oui, en tout cas au niveau langage ça ne s'arrange pas, té !

Président: Ho fan des chichouilles, tu deconnes Splashy, regarde un mec comme moi, franchement cong !

Secrétaire: OOaaahhhh con, qu'il est nasse ce mec, putaing !

Trésorier: Allons, allons très chers amis, veuillez je vous prie faire usage d'un langage un tant soit peu châââtié...

Président: Hé bééééé, oah cong, voilà l'ot gland !

Secrétaire: Oahhaha, bin diou, t'as vu sa poire, fan ! il a la tête du président !

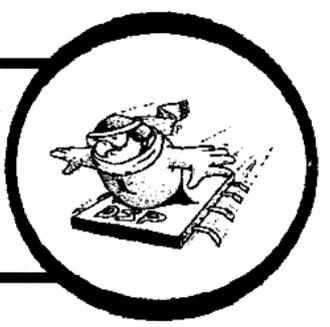
Président: Non, là david ton extravagant langage m'extirpe des sentiments qui, nonobstant le fait que nous soyons très bon amis, m'interpellent quelque part.

Secrétaire: ... heu... oui oui.

Note du petit Worraps: vivement que je me tire de cette boîte de malades !

NDPset: Oh tu reste ou je t'explose!

PROGRAMMATION



DU SUPER PROCESSEUR V

Ce mois-ci et à la demande générale, nous allons faire une petite révision

et commencer à voir les différentes instructions. Car certains d'entre vous trouvent que nous avons commencé trop fort... Bien, nous allons donc rappeler du début à la fin la façon de programmer le DSP. Mais sachez toutefois que cette initiation touche à sa fin, par la suite, et si vous le voulez bien nous construirons des programmes DSP pratiques. Si vous avez des idées de programmes (pas trop long eh !).

Chargeons !!!

Oui, chargeons nos cervelles de ces deux différentes manières pour lancer un programme DSP. La dernière fois, nous avons parlé de la mémoire et vu qu'il y avait de l'interne et de l'externe. Une commande XBIOS permet de charger un programme BINAIRE directement dans les 512 mots de RAM interne. Elle se nomme DSP-EXECBOOT(codeptr, codesize, ability). Je rappelle que l'ability est un numéro de processus obtenu avec DSP-REQUESTUNIQUEABILITY() (113) "codesize" est le nombre de mots à transférer (au maxi = 512) et codeptr est un pointeur mémoire sur le programme binaire.

Le .LOD est différent d'un programme binaire, il se charge directement à partir du disque.

DSP-LOADPROG(file, ability, buffer) charge le .LOD désigné par "file". buffer est une zone mémoire à réserver dans laquelle le système effectue ses opérations. Un retour de 0 indique que le programme DSP est lancé.

Voilà deux manières pour charger vos programmes DSP, mais attention j'ai remarqué deux choses pour que cela marche mais ce sont peut-être des bugs du TOS 4.01 :

1 - Le cache d'instructions doit être positionné

2 - Vous devez ABSOLUMENT réserver votre mémoire au début du programme avec la séquence habituelle, c'est à dire, calcul de la taille du programme et réservation avec M-SHRINK (GEMDOS \$4A)

Quoi ?

Beh oui, qu'est-ce que l'on charge ? Pour faire un prg DSP, bien entendu, vous devez avoir un assembleur DSP. Un programme DSP commence généralement en P:\$40 et pas avant. Donc dans l'assembleur, vous devez mettre :

```
ORG P:$40
...
suite d'instructions
...
```

le format d'une instruction est :

```
Inst      XDM      YDM
```

Par exemple, un mpy qui multiplie :

```
mpy x0,y0,a  x:(r0),x0  y:(r4),y0
```

Aussi, x0,x1,y0,y1 sont des registres 24 bits, A et B sont deux accumulateurs de 56 bits.

N'oubliez pas aussi quelques syntaxes de l'assembleur :

```
move #0FE;x0
x0 = $FF0000
```

```
move #0FE;x0
x0 = $0000FF
```

Pour les adresses, on a :
«adresse désigne une adresse I/O

Les instructions...

...sont très nombreuses mais je pense que l'on a le temps non ?

PM : signifie qu'un "parallel move" est

possible.

* ABS A (PM)
Met dans A la valeur absolue de A.

```
ABS B  #546532,X0  A,Y0
```

* ADC X,A (PM)
Ajoute X (X1:X0) à A et le bit CARRY, met le tout dans A.

```
ADC X,B  A10,L:$4
```

* ADD X0,A (PM)
Ajoute X0 à A et met le tout dans A
ADD X0,B B,X0

* ADDL X0,A (PM)
Ajoute X0 à 2*A !! met le tout dans A.
Méfiez-vous, on multiplie d'abord A par 2.

```
ADDL B,A  #100,R4
```

* ADDR X0,A (PM)
Ajoute X0 à A/2 met le tout dans A.

```
ADDR  A,B      X1,X:(R2)+N2
Y0,Y:(R5)-
```

* AND X0,A (PM)
ET LOGIQUE entre X0 et A sur les bits 47:24

```
AND X0,A  (R5)-N5
```

Notez ici dans l'exemple, R5=R5-N5

* ANDI #xx,A
ET LOGIQUE immédiat avec la donnée et l'opérande.

```
AND #0FE,CCR
```

* ASL B (PM)
Décalage Arithmétique vers la gauche d'1 bit.

```
ASL B  (R1)+
```

Notez dans l'exemple, décalage de B et R1=R1+1

ET VOUS ?...

* ASR B (PM)

Décalage Arithmétique vers la droite d'1 bit.

ASR B X:-(R1),R1

Notez ici, décalage de B et R1 = X:(R1-1)

* BCHG #b,<ae> où ae = A,B ou X:Y:

Test du bit et changement de celui-ci, on adresse seulement les 24 premiers bits (0..23)

BCHG #8,X:(R0)

* BCLR #b,<ae>

Test et effacement du bit.

* BSET #b,<ae>

Test et positionnement du bit.

* BTST #B,<ae>

Test du bit.

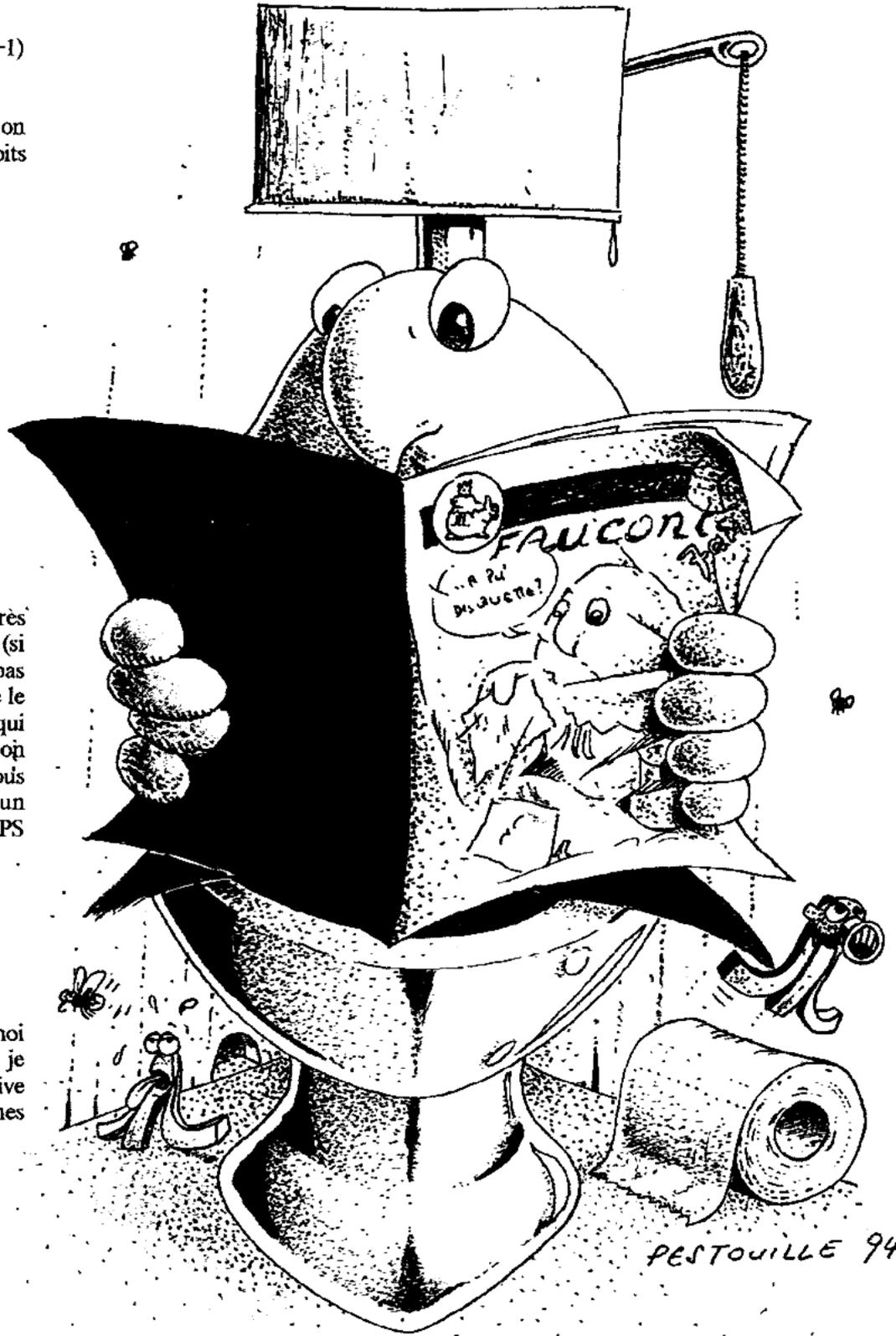
Faim déjà ?

Beh oui, c'est presque midi et j'ai très faim, remarquez que vous en savez (si je me suis bien débrouillé...) déjà pas mal sur le DSP !!! Et n'oubliez pas que le RISC c'est l'avenir, donc pour ceux qui programment en Assembleur, un bon conseil, impregnez vous du RISC, vous en aurez besoin, et n'oubliez pas qu'un DSP 56001 à 40MHz, cela fait 20 MIPS !!!! Et c'est pas rien !!!

MC JEE / KAMIKAZES

/ CYBERLINE

NDSplash: Motorola, pitié, sortez moi un CISC plus rapide qu'un RISC, ou je meurs de simplification abstraite provoquée par l'ineptie de certaines instructions RISC !.



VOUS JOUEZ OU AVEC LE VOTRE ?

LECON DE SON



Illème DU NOM

Eh oui me revoici. Certains (que je ne citerai pas) me voyaient déjà mort; mais non le revoici (ça je l'ai déjà dit). Désolé pour ceux (et j'espère qu'il y en a) qui attendaient avec impatience le retour d'ENITALP dans ses délires sonores mais une certaine CLOE me prenait beaucoup de temps. Donc voici devant vos yeux grand ouverts le sampleur qui va révolutionner le "home-studio" (salut allgood). Bon je vous stoppe tout de suite : vous n'en verrez pas le listing (ou alors votre zine préféré devra augmenter sa pagination) [NDLR: Héhé, on l'a fait, le listing était sur la disquette du fanzine 7 !] mais quelques morceaux choisis qui méritent un commentaire. Pour ceux qui voudraient le source complet, ou l'exécutable (complet aussi) voyez à la fin dans la liste des disquettes (dites monsieur Faucontact et si on la faisait gratuite) [NDLR: !!].

I L'interface.

Le but de ce source n'étant pas l'initiation au GEM nous passeront rapidement sur celui-ci. Pour réduire considérablement la taille du source (765 Lignes pour un sampleur en C !) j'ai utilisé BIG de l'excellent Claude Attard (même s'il écrit dans un autre canard). Vous trouverez donc sur la disquette la librairie nécessaire ainsi que le "big.h" pour pouvoir recompiler le tout.

Avec la puissance des fonctions sonores et la facilité de programmation de BIG certaines opérations pourront être effectuées en multi-tâche. Exemple : pendant la relecture d'un son, rien ne vous empêchera de déplacer les pointeurs de début et de fin, de changer la fréquence Tout est à l'écran hormis les déplacements de pointeur à l'écran.

Flèches gauche et droite pour le pointeur de début.
Flèches haut et bas pour le pointeur de (Non ! pas début ! Arnaud t'est vraiment un nain. "Private Joke") fin.

Petite note à l'attention des curieux et de Claude Attard : Falcrepl.prg est en fenêtre, mais ne tourne pas sous MultiTOS. Mais pourquoi la fenêtre me direz-vous ? Ben parce qu'en boîte de dialogue simple, l'appui sur les touches flechées conduit généralement à un plantage inconsidéré de BIG. Donc, après des nuits blanches pour trouver ce `^^^` de bug, j'ai décidé de tout mettre en fenêtre pour voir et oh miracle.

II Le Sampleur

II.a l'initialisation

La procédure main() débute par un :

```
#ifdef DEBUG
    unlocksnd();
#endif
```

Je vous rappelle à tout hasard que tout programme sonore digne de ce nom doit débiter par un :

```
if (locksnd())
{
    c'est tout bon
}
else
{
    on doit quitter
}
```

le problème vient du fait que lorsqu'on programme il arrive que le programme plante, et alors jamais il ne passera par le unlocksnd() qui doit bien sûr le terminer. Donc dès que l'on relancera le programme il s'arrêtera immédiatement, le son du Falcon étant bloqué, ceci explique cela.

Ensuite on fait une série d'inits pour placer le son dans l'état suivant:

Son stéréo 16 Bits 50Khz.

Gain au minimum.

Volume au minimum.

L'entrée micro connectée sur la sortie externe (Pour écouter l'entrée sonore)

L'entrée micro connecté au DMArec (Pour l'enregistrement)

Le DMAplay connecté à la sortie externe (Pour la lecture)

Soit en C :

```
    soundcmd(RTGAIN,16);      /* Gain droite au
minimum */
    soundcmd(LTGAIN,16);     /* Gain gauche au
minimum */
    soundcmd(ADCINPUT,0);    /* Met le son en entrée
micro */
    soundcmd(ADDERIN,1);     /* Son sur la matrice */
    setmode(STEREO16);       /* Stereo 16 Bits */
    devconnect(ADC,DAC,0,CLK50K,0); /* On connecte
l'entree son sur la sortie
son */
    devconnect(ADC,DMAREC,0,CLK50K,1); /* On
```

connecte le micro sur le DMARECORD */

```
devconnect(DMAPLAY,DAC,0,CLK50K,1); /* On connecte le DMAPLAY sur la sortie externe le tout en 50KHZ */
```

II.b La fin

Bon pour quitter proprement une application sonore voici un exemple de ce qu'il faut faire.

```
En C :
buffoper(0);          /* Arrête opération courante */
sndstatus(1);        /* Reset de la matrice */
unlocksnd();         /* Débloque le son */
```

II.c Le mode lecture

Pour passer en mode lecture il faut d'abord s'assurer que rien ne viendra interférer, le mieux est donc de commencer par un "buffoper(0);".

Ensuite il faut définir le buffer contenant le sample à rejouer :

```
setbuffer(PLAY,(begin+debut)&-4,(begin+fin)&-4);
```

begin : Adresse de début obtenu lors du malloc.

debut : Position du pointeur de début relatif à "begin"

fin : Position du pointeur de fin relatif à "begin"

Pour plus de sécurité et jusqu'à confirmation, le mieux est de mettre son adresse sur un multiple de 4 (4 octets en mode STEREO16) pour être sûr que les premiers octets soient bien la voie de gauche.

Puis on lance l'opération par un :

```
buffoper(PLAY_ENABLE+loop);
```

loop étant une variable initialisée à 0x00 si l'utilisateur ne désire pas un mode boucle, ou à 0x2 s'il désire le mode boucle.

II.d Le mode enregistrement

Comme pour le mode lecture on commence par un buffoper(0) puis par une définition du buffer d'enregistrement puis on lance l'opération par un :

```
buffoper(RECORD_ENABLE);
```

Par contre ici pas de mode boucle.

II.e Le changement de vitesse.

Pour changer de vitesse rien de plus simple.

```
devconnect(ADC,DAC,0,CLK10K,0); /* On connecte l'entrée son sur la sortie son 10 KHZ*/
```

```
devconnect(ADC,DMAREC,0,CLK10K,1); /* On connecte le micro sur le DMARECORD */
```

```
devconnect(DMAPLAY,DAC,0,CLK10K,1); /* On connecte le DMAPLAY sur la sortie externe le tout en 10KHZ */
```

Vous remarquerez que par rapport à l'initialisation du départ seule l'horloge change.

II.f L'affichage du temps

Sous le sampleur vous pourrez voir l'adresse de début, l'adresse de fin, et surtout la durée du sample se trouvant entre les deux pointeurs.

Pour cela on utilise la formule suivante:

```
temp=nombre_octets/(ACT_CLK10K*4)
```

ACT-CLK10K étant utilisé bien sûr lorsque la fréquence d'échantillonnage est égale à 10Khz. Cette constante représente le nombre d'octets pris par une seconde d'enregistrement en mono 8bits. Donc pour 16 Bits on multiplie par deux, et pour la stéréo encore une fois par deux (à quand les Falcons avec 2Go de RAM ?).

II.g Le fastforward.

Ah voilà une fonction inédite sur un sampleur (enfin à ma connaissance). Le but du jeu est de simuler le mode fastforward d'un lecteur de CD. Autrement dit avec écoute. Facile me diront certains. Posons le problème autrement : Comment faire pour rejouer un sample qui a été échantillonné à 50Khz 16 Bits stéréo (Le 16Bits étant toujours en stéréo sur le Falcon) le tout en deux lignes de 'C' ? La réponse est simple: lisez Faucontact. Le mieux est de se reporter à mon précédent article sur le son (je sais c'est loin) où je parlais succinctement des pistes et des hommes. Je cite : "... Essayez de mettre deux pistes à la lecture et une en enregistrement : Le sample est rejoué deux fois plus rapidement. ...". La voilà la ruse qui tue la mort:

```
setbuffer(PLAY,(begin+debut)&-4,(begin+fin)&-4);
settracks(2,0);
buffoper(PLAY_ENABLE+Hoop);
```

Comme pour le play on définit le buffer, puis on dit au Falcon que le sample est un sample trois piste (0 étant un sample sur une piste) et on lance l'opération. L'effet obtenu est équivalent à celui d'un CD avec les coupures de son en moins.

II.h L'affichage du sample.

Comme pendant l'enregistrement d'un sample nous n'avons rien à faire. Pourquoi ne pas afficher ce que l'on est en train de sampler ?

```

buffptr(&pointeur);
    valeurencoursvoiegauche=(WORD *)(((pointeur.deux &
-4)));
    valeurencoursvoiedroite=(WORD *)(((pointeur.deux & -4
))+2);

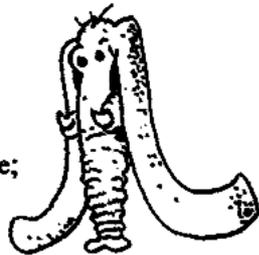
```

Avec pointeur =typedef struct

```

(
    long un,deux,trois,quatre;
)pointer;

```



Nous mettons bien sûr l'adresse obtenue sur un multiple de 4. A cette adresse nous trouvons sur un WORD la valeur de la voie gauche, et à l'adresse +sizeof(WORD) nous trouvons la valeur de la voie droite. Je me permet donc de vous rappeler l'organisation mémoire d'un sample STEREO16bits :

```

| Left   Right | Left   Right | Left   Right |
| WORD WORD | WORD WORD | WORD WORD |

```

III. Le source

Il reste quelque bugs, parfois ça plante. Ce source est une horreur absolue, et n'ayant jamais eu le courage de le reprendre j'ai des fois quelques difficultés à me repérer sur l'affichage des pointeurs et du sample. En résumé c'est une horreur à déboguer. Mais il reste tout de même un exemple parfait (je suis modeste) de l'utilisation des fonctions sonores du Falcon. On doit pouvoir le modifier sans problème pour en faire une version direct to disk (chose que je ferais peut-être pour mon prochain article).

IV. Conclusion

Si vous apportez des modifications à ce programme (ce que j'espère) merci de me faire parvenir votre executable et pourquoi pas votre source. Christian Huaux 1 Rue de la Gendarmerie 26230 Grignan ou 3615 StMag BAL Enitalp.

J'attends comme d'habitude vos remarques et/ou suggestions, demande d'information. Si vous désirez me voir écrire sur un sujet qui vous tient à coeur, faites le moi savoir.

ENTIALP

Players de MPEG : les softs disponibles sur votre oiseau préféré !

Tout d'abord, au cas ou vous vous seriez ruinés pour acheter votre Falcon, un freeware : MPEGPLAY, un programme en TTP qui est en fait une adaptation d'un source unix. Il utilise le 68030 mais ne semble pas vraiment être optimisé pour le Falcon. Bref ce logiciel est horriblement lent mais il est gratuit.

Ensuite s'il reste quelques sous au fond de votre porte monnaie, il y a PLAYMPEG. Un shareware par Martin Griffiths (oui il s'agit bien de GRIFE, l'auteur du jeu Vertical Mayhem et de la Left Donut Demo). Autant dire qu'ici le DSP est exploité, c'est hyper rapide. La version non enregistrée tourne en niveau de gris. Pour obtenir une version couleur il vous faudra déboursier la somme de 10 GBP (soit environ 88 francs). Ce shareware est en pleine évolution puisque en moins d'un mois il y a eu quatre versions. Depuis la version 0.65 tous les mpeg sont joués avec, suivant les cas, saut entre les images non reconnues. Si vous souhaitez vous faire enregistrer pour le PLAYMPEG n'oubliez pas de préciser votre configuration et notamment le type de votre moniteur. En effet la version 0.68 ne fonctionne que sur VGA.

Mon baratin vous ennuie, vous voulez des chiffres ? En voila :

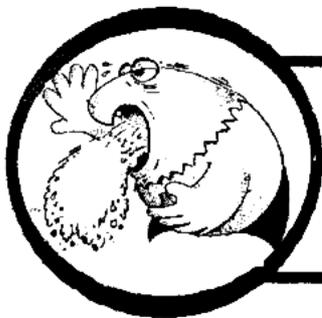
noms	nb images	players (images par seconde)	
		MPEGPLAYTTP	PLAYMPEGTOS
		0.65	0.60
		color	greyscale
Micky.mpg	18 (160x120)	1.05	11.16 14.40
Frisco.mpg	51 (160x120)	1.18	12.59 17.13
Campwher.mpg	36 (320x256)	0.29 (1)	12.27 non (1)

(1) Campwher.mpg est un MPEG un peu spécial avec différents types de codage d'images.

NB : aucun de ces deux players ne semblent fonctionner sous Mint.

TBTB

NDSplash: Thierry, je voudrais pas te saper le moral, hein , mais heu... il existe un autre player de MPEG qui s'appelle MPEGDSEITP, qui fait 7Ko, et qui joue les MPEG en couleur et très vite aussi ! Mais bon, il est un peu embêtant car il charge le MPEG au fur et a mesure qu'il le joue (pour certains MPEG, il ne le fait que lors du premier passage, pour d'autres, il le fait tout le temps!), mais bon ce programme est gratuit ! On ne peut pas tout avoir... A noter aussi, que le player en Shareware ci-dessus est peut être plus puissant, dans la mesure où il semble mieux se débrouiller avec certains MPEG que MPEGDSP.



HOSTIS PUBLICUM

QUE D'AMOUR!

J'ai découvert cette rubrique il y a 2 numéros avec l'article d'Emmanuel (même si j'ai émis des réserves quand à la pub pour la P2BA qu'il faisait, je suis entièrement de son côté pour tout le reste.). Etant aussi programmeur sur Falcon, j'ai décidé d'utiliser cet encart pour pouvoir m'exprimer librement sur certains points. Pour ceux qui ne le savent pas, je suis développeur Falcon, et mon jeu, Moon Speeder, sortira quelques jours après la sortie de ce FAUCONtact. Bon voilà les points qui m'agacent et dont je tiens à vous faire part:

Les programmeurs de jeux sont des gens comme les autres. Ils ne sont pas des demi-dieux qui ne se rabaisent pas à parler au misérable peuple. Si vous ne prenez pas au sérieux un développeur car il perd son statut de demi-dieu en se mettant à l'écoute des utilisateurs et en se rendant disponible, tant pis pour vous. Ne vous plaignez plus en disant que l'on ne vous écoute pas. J'ai une bal sur RTEL, STMAG, ZYLLIUS et BRAZIL. Je dois dire que je n'ai été jamais autant déçu et contrarié par les utilisateurs de Falcon que depuis que j'ai ouvert ces boîtes aux lettres électroniques. Ne comptez plus sur moi pour essayer de faire vivre des serveurs télématiques. Je n'y participerai pratiquement plus que pour faire des annonces concernant la disponibilité de programmes auquel je participe. Encore mieux, étant donné certains événements de début Octobre sur RTEL, je ne perdrai plus mon temps à écrire quelque message que ce soit dans le forum *FAL sur ce serveur, sinon que pour annoncer que j'en ai mis un en club FAUCONtact ou FALCONDP.

Moon Speeder est un jeu qui a demandé énormément de recherche et de travail. Des gens ont trouvé un malin plaisir à

s'efforcer de le descendre en flammes coûte que coûte. On m'a empêché de répondre à ces accusations calomnieuses. Je vais donc écrire une Nième fois ma réponse (Ici au moins tout le monde pourra voir la réponse, DMVIOLEUR aura beau appuyer sur la touche ANNULATION de son minitel rose, la page sera bien encore là, et tous les abonnés à FAUCONtact pourront quand même la lire). Si vous pensez que Moon Speeder est la pâle copie de F-ZERO, et que j'ai bêtement copié ce jeu, vous n'avez qu'à acheter une SUPER NINTENDO, car vous préférerez sûrement ce jeu. Pour ma part, quand j'ai vu pour la 1ère fois cette console et ce jeu, Moon Speeder était déjà bien conçu. La seule chose que l'on pourrait lui reprocher, ce serait d'avoir copié l'engin d'Obiwan ben Kenobi du film La guerre des étoiles et d'avoir copié l'ensemble des jeux de course, en en faisant un Nième. Ceux qui critiquent la qualité technique de ce jeu ont bien du culot (Ils ne méritent même pas qu'on cite leur nom ici. Cela leur ferait trop d'honneur. Tout ce qu'ils méritent est qu'on les ignore). Ils sont des programmeurs de démos qui ne savent faire rien d'autre que des rotations d'un bloc graphique de 128*128 qui bouffe toute la mémoire du DSP, et de la 3D moins jolie et moins fluide. (NDA: merci de ne pas m'oublier dans les greetings de vos prochaines démos.)

Pour finir, beaucoup de critiques quand à la version preview, très loin de la version finale de Moon Speeder. Voilà des extraits de quelques dialogues: Vendredi 08.07.94 23h, au tel: PASCAL: Alors, tu viens bien demain à l'AG à 9h ? MOI: Oui, c'est bien ça. PASCAL: Il faudra montrer Moon Speeder là-bas. MOI: Non, pas question de montrer ça, c'est encore trop loin de la version finale, on ne va voir que les bugs, et les graphismes affreux.

Samedi 08.07.94 dans un coin de la salle, discrètement. MOI: Bon, tiens, regardes la dernière version. Ca a un peu progressé, mais il y a encore du

boulo. PASCAL: Ouais, cool. DAVID: VENEZ TOUS VOIR ICI ! (en hurlant) (NDA: enc...) MOI: (et hop, encore un joli effet de surprise envolé. Tous le monde aura le temps de voir tous les défauts et de bien critiquer)

Il était prévu d'envoyer en Septembre des photos d'écrans aux magazines pour créer un peu d'animation dans leur rubrique news, pour que tout le monde ai envie de le voir. Cependant, pour rendre service à FAUCONtact, j'ai dû me contenter du plan opposé, qui consistait à le montrer, ce qui les favoriserait plus que moi. Les gens garderaient foi dans le Falcon, mais pas mal de fausses rumeurs pouvaient courir à propos de mon jeu. Septembre: après de nombreuses réclamations, il semblait tout naturel de sortir une version preview du jeu. Le problème était qu'il devait y avoir surtout une version démo qui sorte en même temps que le jeu pour l'annoncer. Cependant, comment donner de l'intérêt à cette version démo, si tout le monde a déjà joué sur un circuit au jeu. Récupérer une nouvelle version qui n'a de nouveauté notable que les graphismes et un fichier texte, n'aurait rien eu d'attirant. La solution a été la suivante: sortir une version non jouable uniquement pour montrer, début septembre. Résultat: il manquait quand même à cette version les 2 mois les plus importants du développement, et pour quiconque y mettait beaucoup de bonne volonté, il devenait facile de le faire passer pour une "grosse daube" (citation). Je vous invite à bien lire l'HOSTIS PUBLICUM du précédent numéro. Développer sur Falcon n'a rien de rentable. Il est impossible de gagner plus de la moitié du SMIC pour les heures passées avec le nombre de Falcon en France et en Europe. La seule motivation de s'investir dans le Falcon était la satisfaction de voir des gens contents. Seulement, voilà le hic: quand on va se balader en *FAL sur RTEL, que l'on voit 2 personnes méprisables qui vous traitent du mec le plus nul de la Terre et votre jeu comme indigne du

Falcon, facilités dans leur oeuvre par un gardien qui abuse de ses pouvoirs en virant vos messages y répondant (et finalement tous les messages, quand l'opinion générale se mobilise en ma faveur), je vous le dis: on n'a pas l'impression d'avoir fait le bon choix en choisissant le Falcon.

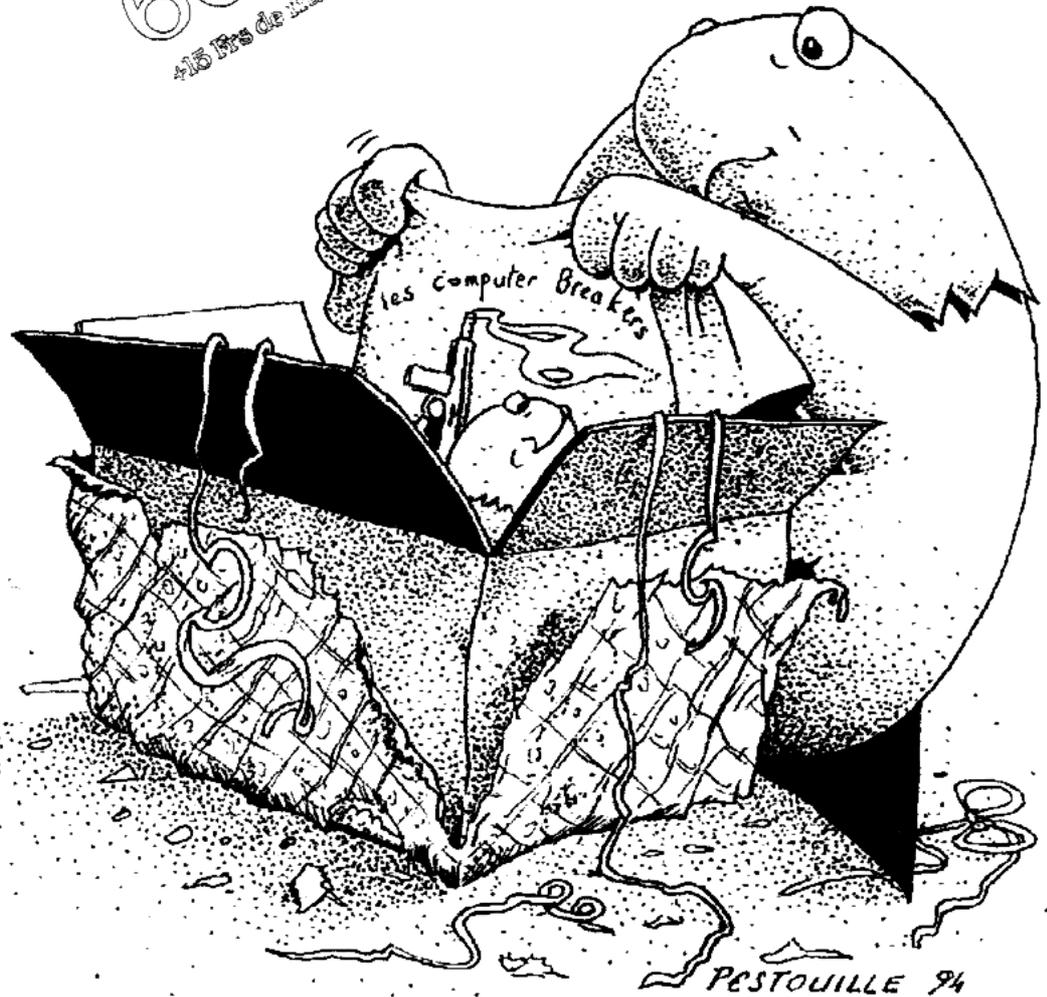
Cet article va se terminer par un au-revoir. Je me suis beaucoup investi dans ce projet. Je n'ai pas encore bien défini jusqu'à quel degré je dis cet au-revoir.

Gilles Audoly

Remarque de David Etant dans Hostis Publicum, et bien que je partage l'opinion de Gilles sur la plupart des points qu'il cite, je voudrais juste préciser que, d'une part j'ai émis des réserves quand à la gentille version des faits que donne Gilles, et d'autre part si l'association se plaît à vous parler de logiciels particuliers, c'est surtout qu'elle apprécie le travail de leur auteurs, et qu'elle cherche à leur faire un peu de publicité (gratuite) à la seule fin de faire connaître leur oeuvre.

FAITES VOUS PLAISIR !!! OFFREZ VOUS UN T-SHIRT

60 Frs
+15 Frs de frais de port.



Bon de commande

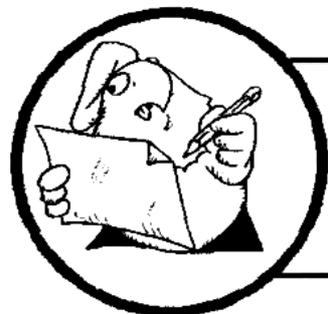
Nom :

Prénom :

Adresse :

Je commande.....T-Shirt au prix unitaire de 75 Frs soit.....Frs au total.

Bon à renvoyer à l'association.



RGB, VGA

ET VIDEL...

Le Falcon est venu dans le monde Atari. Il a apporté ses nombreux avantages mais aussi quelques inconvénients. Ainsi le problème qui existe lors de la programmation d'une application en ce qui concerne la gestion des deux écrans qui sont connectables sur Falcon : le RGB et le VGA (inclus le multisync, etc...). Même si GEM supporte très bien ces deux écrans, nous allons voir pourquoi les programmeurs de demo et autres ont quelques problèmes...

Les problèmes...

Notez toutefois que je ne possède pas de moniteur VGA et que je n'ai jamais trop bricolé le VIDEL (TRES déconseillé), il peut alors exister des erreurs d'interprétations, j'espère toutefois que mes raisonnements sont justes...

En fait le problème principal vient de la fréquence qu'accepte le moniteur en question et ceci provoque un nombre assez important de sous-problèmes. Sur un VGA classique nous sommes en marche pour du 60 Hz au minimum. Dans cette fréquence, et sachant que le VIDEL transfère 32 Mo par seconde (il me semble d'après mes tests... à vérifier), nous disposons de 533Ko d'image par VBL au maxi sur un VGA 60 Hz ou un NTSC (moniteur RGB à 60 Hz, cf USA). Bon, très bien, peut-on faire du 640*480 TC sur VGA ? Beh c'est simple, calcul : Taille écran = $640 * 2 * 480 = 614400$ et bien non, cela ne passe pas !! Vous ne pourrez pas non plus faire du 640*340 TC sur VGA, car sur ce type de moniteur, nous avons toujours droit à 480 lignes même lorsque vous croyez être en 340 lignes... erreur, les lignes sont doublées !!

Notez aussi que sur RGB la résolution 640*480 TC passe, malheureusement notre moniteur ne possède que 313

lignes et nous sommes condamnés à faire de l'entrelacé (Blurghh...) mais vous pouvez fort bien vous amuser (voir plus loin) à afficher 313 lignes sur RVB et il serait peut-être possible de faire du 640*400 TC sur VGA en bricolant les registres vidéos...

Beaucoup de programmes non GEM se basent sur la synchro. VBL, si celle-ci change, il se peut que des problèmes surviennent pour les animations par exemple ou des collisions entre interruptions... Pourquoi les demos sont rares sur VGA ? Beh très simple, il n'y a pas assez de temps machine par VBL et de plus, un moniteur VGA emprunte plus souvent le bus qu'un moniteur RGB. Mais quand même, c'est beau du 320*480 TC sur VGA !!!

Comment faire ?

Ah, beh, bonne question ! Enfin, il y a une chose qui peut se régler de manière très simple : le nombre de lignes à l'écran ! En effet, tout est réglable grâce au VIDEL, et on ne va pas se gêner pour l'utiliser. Ainsi, on peut déterminer le nombre de lignes affichées (physiquement) à l'écran, 200, 100, 1 ou 240 lignes et même 300 si votre moniteur le supporte !!!

Nous savons une chose : le RGB supporte 313 lignes à 50 Hz et le VGA 512 lignes à 60 Hz (à vérifier). Très bien, alors pourquoi nous n'avons pas une résolution commune comme le 320*240 ou le 640*240 ? Pour l'instant, il me semble qu'il n'existe que deux programmes qui marchent en 240 lignes sur RGB ou VGA, le premier est Digital Tracker (640*240) et le second ISA, un logiciel de dessin à la Deluxe Paint (320*240) (Mais on me dit maintenant que Chroma est en 240 sur RGB ?) [NDSplash: non, du moins pas lorsqu'on le lance, mais on peut y passer]. Notez que ce sont deux programmeurs des KAMIKAZES (MC JEE, enfin, moi quoi !!! et CKO). Pour

dire qu'il y a de la communication dans le groupe !!!

Ensuite, s'il vous amuse, vous pouvez toujours passer en 60 Hz sur RGB !! Ainsi, vous aurez un programme en 240 lignes et 60 Hz sur VGA et RGB !!! Malheureusement certains moniteurs RGB ne supportent pas le 60 Hz !! Argh !!!

En ce qui concerne le temps machine pour chaque VBL... Quoi vous dire ? A part que la diminution du nombre de lignes à l'écran permet d'économiser du bus (les octets en moins ne seront pas transférés par le VIDEL d'où un gain de temps machine car le bus est libre plus souvent...)

LE VIDEL

Il possède de nombreux registres et il est donc entièrement programmable par soft mais la modification de certaines valeurs est très dangereuse !! Et je ne vous fais pas dire que je ne suis responsable aucunement de vos manipulations... Les registres se trouvent dans la partie video \$FFFF82xx :

Registre de video Horizontale de \$8280 à \$8290 :

\$FFFF8280 : -?

\$FFFF8282 : -?

\$FFFF8284 : HBlankOn : Position du masque de la bordure droite \$FFFF8286 : HBlankOff: Fin du masque de la bordure gauche \$FFFF8288 : HDB (Horizontal Display Begin) : Début de l'affichage de l'image \$FFFF828A : HDE (Horizontal Display End) : Fin de l'affichage de l'image

Registre de video Verticale de \$82A0 à \$82B0 :

\$FFFF82A0 : -?

\$FFFF82A2 : -?

\$FFFF82A4 : VBlankOn : Position du

masque bas \$FFFF82A6 : VBlankOff:
Fin du masque haut \$FFFF82A8 : VDB
(Vertical Display Begin) : Début de
l'affichage de l'image \$FFFF82AA :
VDE (Vertical Display End) : Fin de
l'affichage de l'image

C'est un comptage en demi-lignes.

\$FFFF82C0 : Registre de contrôle de
l'horloge, il existe deux horloges pour la
video, l'horloge a 25,175 Mhz et celle a
32 Mhz

\$FFFF82C2 : Registre de contrôle de la
résolution

- BIT 3 : Quadruple pixel
- BIT 2 : Double pixel
- BIT 1 : entrelacé
- BIT 0 : Doublage des lignes

C'est avec ce dernier registre que Marc
Bourlon (salut a toi Marc !) a lancé la
bombe, 1600*600 16 couleurs sur RGB.
C'est ainsi que beaucoup de monde dont
ma pomme, ont vu de quoi était capable
le VIDEL !!!

240 lignes sur RGB.

Tres simple ! Il suffit de changer 2
registres. Le VDB et le VDE, pour
rajouter 40 lignes sur RGB, il suffit
d'élargir de 80 demi-lignes l'écran, pour
cela, nous avons 36 manières de le faire,
par exemple, vous pouvez faire :

```
sub.w #40,$ffff82a8.w
```

```
add.w #40,$ffff82aa.w
```

Mais faites attention tout de même a ne
pas mettre 400 au lieu de 40 ! Je ne
garanti pas le résultat !!

Cette manipulation doit être faite après
le changement de résolution, car pour
chaque résolution, ces valeurs sont
modifiées. L'avantage est que vous
n'avez pas besoin de modifier vous-
même ces valeurs lors de la restitution
de l'environnement.

ACF (Article Commencement
Fin)

Beh oui, c'est fini, vous savez

maintenant comment faire pour
changer le nombre de lignes à l'écran,
j'espère ainsi avoir participé à la
réunion de ces deux types d'écrans !!
Maintenant, si vous voulez comprendre
un peu plus cette partie, vous pouvez à
loisir faire de la comparaison ! Vous
vous positionnez dans une résolution,
relevez les registres videos et passez à la

suiivante et faite des calculs en essayant
de retrouver le nombre de lignes ou de
pixels...

MC JEE / KAMIKAZES
/ CYBERLINE

IL Y EN A DES PEUREUX



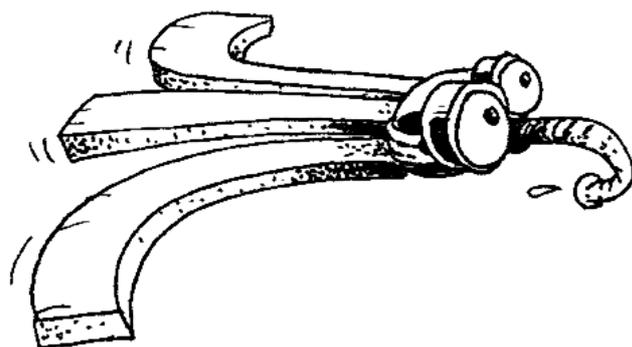
IL Y EN A QUI DÉCOLLENT



IL Y EN A DES VIEUX



IL Y EN A MEME QUI PIQUENT



LES ATARIS PROLIFERATUS VONT ENVAHIR LE MONDE.

ON VOUS AURA PREVENUS



DOMPUBS

Drrrrriing,

- **Allo, AHHHH salut David,**

- **Hein quoi le zine, les DP ???????**

- **Zut j'ai oublié, oui, euh non, les étiquettes aussi !!!**

Bon je boote mon Personal Computer, je lance fenêtres, j'imprime les étiquettes... et rezut ça ne fonctionne pas (NDMOIMEMEAUXAUTRES: On va devoir se taper les adresses à la main...), je boote mon ZOZIO et vian c'est le disque dur de Frank qui n'est plus compatible avec les ordinateurs de la famille ATARI !!!!

Pour ce qui concerne l'ATARI SHOW, le DD de l'asso sera à votre disposition, venez nombreux pour nous voir, nous prendre en PHOTO, nous inviter au RESTO, bref pour s'éclater quoi.

LE SONDAGE DE LA RUBRIQUE DP

(a nous retourner dûment rempli)

OUI je veux que le petit Worraps, reste a son poste de trésorier au lieu d'aller remuer son popotin dans les Boites de Nuit.

Je signe en bas a DROITE :

A bientôt PSET.

NOUVELLES VERSIONS :

FCT_U4:

DESKPIC : Cette nouvelle version est plus puissante et moins bugguée que la dernière.

XAES-BACKGROUND : N'est autre que la nouvelle version de Let Them Fly.

FCT_S10:

MGT 0.96: La dernière version du Megatracker, une meilleure compatibilité

avec le format .S3M, et moins de bugs.

FCT_U16:

VOYAGER 3.1a : Ce sont les fanas d'astronomie qui vont être contents

[NDSplash: Putain Pascal, tu était vraiment pressé pour cette rubrique DPs !!!].

FCT_DSFT9:

CLOE : La grosse exclu, puisque voici une demo du MODELEUR et du rendereur. Notez que les auteurs seront présent sur le stand FAUCONtact à PARIS.

FCT_G11:

KEFTAL 24 : Une version plus récente, mais plus complète aussi. A posséder absolument.

FCT_J8:

NO-LIMIT II :
Umpf...tzzzz...umpf...tzzzz... ouargh ! géant la musique ! hein David ? umpf...tzzzz...umpf...tzzzz... en tout cas cette version 2 est bien plus belle graphiquement, mieux réalisée, mais la balle a de drôle de réactions.

LES DOMPUBS suite :

FCT_G12:

PLAYMPEG : Celui là on le doit à Martin Griffith, il tourne aux environs

de 17 Images par seconde, mais cette version shareware est en noir et blanc.

SCAPE : Scape permet de créer des paysages spaciaux, c'est très sympa et ça existe en trois versions, celle qui gère le copro, celle qui ne le gere pas, et enfin celle qui respecte la VDI.

TURBOGIF : C'est le Lucky Luke des visualisationneurs (!) d'image GIF

FCT_G13:

ECLIPSE : Est une sorte de Studio Photo, puisqu'il permet d'affecter de nombreux effets sur une image (mapping etc...).

IMAGE COPY 3 : Un Gemview en moins évolué.

MPEGDSP : Un troisième player de MPEG qui tourne aussi vite que celui M. Griffith, mais en couleur (Si je le retrouve je vous file un MPEG des guignol sur la disquette).

FCT_J14:

BREAKOUT : C'est un casse-briques, qui tourne en True Color, ça détend un casse brique ... NON, pas vous ?

STRANGE WAR: Un clone de Turrican dont voici la version de demo, le niveau de demonstration est assez immense, les idées très bien, il fonctionne sur tous les Atari, mais sur Falcon j'ai été un peu déçu par le scrolling !! Toutefois la version enregistrée serait améliorée.

FCT_J15:

OBSESSED : Enfin un vrai flipper, digne des pinball dreams sur PC, là oui j'accroche à fond. C'est jouli mais il n'y a qu'un tableau, version de demo oblige.

SWITCH : SWITCH est un jeu de réflexion dans lequel vous déplacez un petit bonzome, qui doit actionner des interrupteurs afin de libérer le chemin de la sortie, et cela dans un temps limité.

FCT_J16:

MOONSPEEDER : Demo jouable de ce jeu de course, aux graphismes epoustouflant de beauté et à l'animation épatante.

FCT_S14:

GROUMPF TRACKER : Un soundtracker de plus, oui c'est sympa mais bon euhhhhhh...

SUPERSAM : Non ce n'est pas une nouvelle version de l'accessoire SAM, c'est un éditeur d'échantillons certes mais il est bourré d'options, il vous le faut absolument.

FCT_U19:

NEODESK4 : La demo de cette nouvelle version du plus célèbre des bureaux alternatifs.

STATFOOT : Vous aimez le foot, vous jouez au loto sportif, STATFOOT et LE logiciel qu'il vous faut. Il va vous permettre de composer vos grilles IN2 selon plusieurs méthodes (Si vous gagnez, on partage OK ?).

ATOOLSE : Contient un utilitaire pour l'entretien des DD, et un éditeur de texte (c'est cool, c'est français).

WINWARE : C'est Windows en SHAREWARE... meuh non c'est une mine d'infos pour connaître votre machine sur le bout des doigts. L'interface est très belle mais la gestion de la souris est bizarre.

FCT_DFUN30:

AGONY : La dernière demo de DNT CREW, plasma, spline vector, 3D, montagnes fractales et zoom sur fractales sont aux rendez vous. Et en plus la musique est géniale.

BOOM : La version demo du prochain jeu de NPG, c'est en fait 3 jeux en un, il y a un Shoot'em up, un commanche, et un WOLF 3D.

FCT_DFUN31:

MOSTLY HARMLESS : C'est la demo de MJJ PROD qui a fini 3ème à la Place To Be. Quelque effet sympas notamment un tunnel, à voir jusqu'à la fin.

FCT_DFUN32:

STUPID'O : Une demo qui ne se prend pas au sérieux, on se marre bien en la regardant, seul point noir ils ont rajouté une reset demo qui casse un ami, je trouve pas cela très cool.

BON DE COMMANDE DE LOGICIELS.

Je commande:

MULTI-BRIQUES (Casse brique génial, de un à quatre joueurs, édité par PARX): au prix de 270 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: PARX.



D2M (Splendide logiciel de dessin, édité par PARX): au prix de 610 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: PARX.



Et j'envoie mon(mes) chèque(s) dûment(s) rempli(s) à:

Association FAUCONtact
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC

Je veille à ce que mes chèques soient libellés correctement.

Nom:
Prénom:
Adresse:

Code postal:
Ville:

Reservation de CLOE

Je réserve des aujourd'hui ~~un~~ exemplaire(s) de C.L.O.E. version Falcon au prix de 650 Frs (Port compris) l'unité. Soit un total de ~~650~~ Frs

Je n'envoie pas d'argent maintenant, je serai informé par courrier de la disponibilité de ce logiciel. J'indique mes coordonnées:

Bulletin à renvoyer à l'association

Bulletin d'inscription.

Si vous desirez adhérer à l'association FAUCONTACT renvoyez ce bulletin (ou une photocopie) correctement rempli (en lettres capitales afin qu'on n'écorche pas votre nom !!)

NOM: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

N° téléphone (facultatif) : _____

Quelles sont vos activités informatique principales ?

GRAPHISMES

PROGRAMMATION

MUSIQUE

M.I.D.I

JEUX

P.A.O./BUREAUTIQUE

AUTRES: _____

Quelles machines et quelle configuration possédez-vous (mémoire, périphériques, etc...)?

Inscriptions au RTC:

Chaque adhérent a droit à une Boîte A Lettres (BAL) sur le serveur minitel de l'association (66 60 52 76). Afin que nous puissions créer votre BAL et que vous puissiez accéder à tous les services du RTC, indiquez nous:

Le PSEUDO sous lequel vous desirez être inscrit: _____

Le CODE D'ACCES à affecter à votre BAL: _____

OUI, j'adhère à l'association FAUCONTACT pour une durée de ...

6 mois. Ci-joint un chèque de 45 Francs (50 Francs pour les autres pays de la C.E.E.) à l'ordre de: Association FAUCONTACT.

1 an. Ci-joint un chèque de 90 Francs (100 Francs pour les autres pays de la C.E.E.) à l'ordre de: Association FAUCONTACT.

Indiquez s'il s'agit d'un réabonnement.

Cette cotisation me permettra de recevoir le fanzine bimestriel de l'association. De plus, mes questions seront prioritaires et j'aurai accès à la banque de Domaines Publics et de démos de l'association.

En m'inscrivant, j'autorise l'association FAUCONTACT, à m'envoyer tous documents comportant mon nom (carte de membre, facture, etc...)

Si vous avez des suggestions concernant l'association, n'hésitez pas:

Renvoyez ce bulletin ainsi que le chèque à l'adresse suivante:

Association FAUCONTACT,

Mas du Crès,

30140 Boisset et Gaujac. FRANCE.

Nom et Référence

Nombre de
disquettes

BON DE COMMANDE DES DP

Les disquettes Domaine Public (DP) sont facturées 15 Francs Français, le port et l'emballage étant compris. Les disquettes sont des disquettes de marque (Haute densité pour la plupart) sans virus. Le catalogue complet des DP peut vous être rajouté sur une disquette de votre commande sur simple demande. Dans le cas d'une commande groupée (avec par exemple une adhésion), vous pouvez faire des chèques séparés afin d'accélérer votre commande.

Dans le cas où vous ne commandez que des DP, et seulement dans ce cas, veuillez indiquer "RUBRIQUE DP" sur l'enveloppe.

Nom: _____

Prénom: _____

Pseudo (En cas de problème): _____

Adresse: _____

Le total ma commande :

Disquettes x 15 F =

F

Renvoyez ce bulletin ainsi qu'un chèque à l'ordre de ASSOCIATION FAUCONTACT à l'adresse suivante:

Association FAUCONTACT

Mas Du Crès

30140 Boisset Et Gaujac